


UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica 



TESIS DOCTORAL

**Tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen en las
artes plásticas y el diseño**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Pedro José Alonso Pérez

Director

Manuel Hernández Belver

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica



TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A LA DIDÁCTICA
DE LA IMAGEN EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO

VOLUMEN 1

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Pedro José Alonso Pérez

TESIS
DOCTORAL
VOL. 1

Director: Manuel Hernández Belver

MADRID, 2015

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica



**TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A LA DIDÁCTICA
DE LA IMAGEN EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO**

VOLUMEN 1

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Pedro José Alonso Pérez

Bajo la dirección del doctor

Manuel Hernández Belver

Madrid, 2015

*A mis padres,
porque me enseñaron
el valor del trabajo y el esfuerzo con una sonrisa.
Pero especialmente a Nati y Begoña,
mis dos amores.*

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría dar las gracias al Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid (Manuel Hernández Belver, María Acaso, Daniel Zapatero, Carmen Moreno y Noelia Antúnez) por el gran apoyo prestado. Especialmente, me gustaría agradecer a Manuel Hernández Belver su dirección y consejo en todo momento.

A Isabel Merodio de la Colina, amiga y maestra de maestros, que me ha supervisado el trabajo, sobre todo sus orientaciones y consejos, han sido muy clarificadores para el investigador e inestimables para realizar la tesis.

A Elena Díaz Rivero, amiga y colaboradora infatigable en la realización de este trabajo. Sin su ayuda y ánimo, este estudio no hubiese podido finalizarse.

A Begoña Gonzalo Lorenzo por ser mi gran apoyo moral, colaboradora, artista y siempre amiga. Por su inestimable ayuda con sus consejos, opiniones y múltiples aportaciones a lo largo de todo el trabajo. Por perdonar mi falta de atención durante la investigación, demostrándome su amor y mucha paciencia.

Así mismo, mi reconocimiento a María Acaso, referente en mis líneas de investigación y a Clara Boj Tovar, tanto por sus trayectorias profesionales como por sus trabajos, fuente de inspiración y documentación constante; a Itziar Garzón San Sebastian, por su esfuerzo altruista y generosidad para realizar la traducción del resumen; a los alumnos de la Escuela de Arte la Palma, por su participación, afecto y cesión de sus trabajos para la investigación.

A todos los expertos, que de manera altruista, han colaborado, sin entrar en valoraciones individuales, sólo les enumeraré por orden alfabético, no sin antes reiterar mi agradecimiento y amistad con: María Acaso López-Bosch, Noelia Antúnez del Cerro, Clara Boj Tovar, Elena Díaz Rivero, Alejandro González Sanz, Emilio Guzmán Castro, María José Hernández Martín, Isabel Merodio de la Colina, Antonio Muñoz Martín, Carlos Preciado Lázaro, Luis Requejo Jiménez, Teresa Rodríguez González, Ángeles Saura Pérez, Alejandro Valleandrés Vallejo, Ignacio Vázquez Zapata, Daniel Zapatero Guillén. Los expertos nos ha proporcionado animo y una valiosa información, que afiance la línea de investigación iniciada, con críticas e ideas muy enriquecedoras, que permitirán continuar mejorando el método y los medios didácticos elaborados.

Por último, pero no por ello menos importante, agradecer a todas las personas, que *cuelgan* el resultado de su laborioso trabajo, a disposición de cualquiera que lo necesite, en la gran biblioteca virtual mundial de Internet, pozo sin fondo, nacido y expandido sin afán de lucro, para satisfacer el bien común y el hambre de documentación. El autor ha utilizado ideas, textos de comentarios, ensayos, reflexiones, artículos, trabajos, tesis doctorales e incluso libros completos a disposición de todo aquel que lo necesite. Gracias, muchas gracias por el ahorro de tiempo y dinero, sólo puedo comprometerme personalmente a contribuir con el mismo altruismo intelectual del que me he nutrido.

Consciente de mi despistes habituales, agradezco a todos los que me ayudaron y no han sido citados, disculpas y muchas gracias.

ÍNDICE

VOLUMEN 1

DEDICATORIA
AGRADECIMIENTOS

RESUMEN11

1. TÍTULO.....	13
2. INTRODUCCIÓN.....	13
3. SÍNTESIS.....	13
4. HIPÓTESIS.....	13
5. OBJETIVOS.....	13
6. METODOLOGÍA.....	14
7. RESULTADOS.....	14
8. CONCLUSIONES.....	15

ABSTRACT17

1. THESIS TITLE.....	19
2. INTRODUCTION.....	19
3. SYNTHESIS.....	19
4. HYPOTHESIS.....	19
5. OBJECTIVES.....	19
6. METHODOLOGY.....	20
7. OUTCOMES.....	20
8. CONCLUSIONS.....	21

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO.....25

1.1. INTRODUCCIÓN.....	25
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	25
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
1.3.1. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
1.3.2. HIPÓTESIS.....	29
1.4. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	29
1.4.1. CONOCIMIENTO DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.....	29
1.4.2. CONGRESOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y ESPACIOS VIRTUALES.....	35
1.4.3. FUENTES CONSULTADAS.....	37
1.5. OBJETIVOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
1.6. RESUMEN DE LOS CAPÍTULOS.....	39

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA.....43

2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
2.1.1. INFLUENCIAS INCORPORADAS AL MÉTODO.....	43
2.1.2. SELECCIÓN DE INFORMANTES Y ROLES.....	48
2.2. METODOLOGÍA DE LA APLICACIÓN PRÁCTICA.....	50
2.2.1. INFLUENCIA DE MÉTODOS Y TEORÍAS DE APRENDIZAJE.....	51
2.2.2. METODOLOGÍAS UTILIZADAS.....	56
2.2.3. APLICACIÓN DEL MÉTODO.....	57
2.2.4. METODOLOGÍA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.....	59
2.2.5. EL DISEÑO INSTRUCCIONAL Y LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE.....	60
2.2.6. COMPONENTES ESTRATÉGICOS DE LA TEORÍA DE LA ELABORACIÓN.....	63
2.2.7. APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO DISCIPLINA.....	75
2.3. PROCEDIMIENTOS Y MUESTRAS SELECCIONADAS.....	81
2.3.1. MÉTODOS DE RECOGIDA Y ANÁLISIS DE DATOS.....	81

CAPÍTULO 3: MARCO TEÓRICO	91
3.1. INTRODUCCIÓN	91
3.2. MARCO CONCEPTUAL:	92
3.2.1. DIDÁCTICA.....	92
3.2.2. LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN COMO MODELO DE INVESTIGACIÓN.	92
3.2.3. LA TEORÍA CRÍTICA.....	93
3.2.4. EL AGLUTINANTE DEL SISTEMA EDUCATIVO DEL SIGLO XXI SE LLAMA TIC.	94
3.2.5. LOS CONCEPTOS DE AUTOINSTRUCCIÓN Y EL APRENDIZAJE PERSONALIZADO DEL ALUMNADO.....	95
3.2.6. EL CONCEPTO DE RETROALIMENTACIÓN	96
3.2.7. EL CONCEPTO DE INTERACTIVIDAD	97
3.2.8. LA CONCEPCIÓN DE HERRAMIENTA COGNITIVA DEL ORDENADOR	97
3.2.9. TODA LA VIDA PARA APRENDER.....	98
3.2.10. TRABAJO COLABORATIVO.....	99
3.2.11. PROSPECTIVA	99
3.2.12. EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO.....	100
3.2.13. LA TRANSVERSALIDAD	102
3.2.14. CRUCES TEMÁTICOS TRANSVERSALES:.....	103
3.2.15. BLENDED LEARNING. CONCEPTO.....	105
3.2.16. LOS CONTENIDOS DIGITALES EN EL NUEVO CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN.....	106
3.2.17. LOS ENTORNOS FORMATIVOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS	106
3.3. MATERIAL DIDÁCTICO: HERRAMIENTA DE APOYO EDUCATIVA	107
3.3.1. LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS.....	107
3.3.2. ENFOQUE PEDAGÓGICO BASADO EN OBJETOS DE APRENDIZAJE	108
3.3.3. ADAPTANDO OBJETOS DE APRENDIZAJE: WEBQUESTS	109
CAPÍTULO 4: MARCO EMPÍRICO	113
4.1. DESARROLLO EXPERIMENTAL.....	114
4.1.1. EL PORQUÉ.....	114
4.1.2. DESTINATARIOS.....	115
4.1.3. EL CÓMO	116
4.1.4. EL DÓNDE	117
4.1.5. EL QUÉ	121
4.1.6. VENTAJAS	122
4.1.7. INCOMPATIBILIDAD, EL GRAN INCONVENIENTE	122
4.1.8. INCORPORACIÓN DE LA INFOGRAFÍA COMO RECURSO DIDÁCTICO	122
4.2. ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: MOODLE	123
4.3. JUSTIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL MATERIAL	124
4.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS	126
4.4.1. PROPÓSITO PRINCIPAL.....	126
4.4.2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS CONCEPTUALES.....	126
4.4.3. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS PROCEDIMENTALES.....	127
4.4.4. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS ACTITUDINALES.....	127
4.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS.....	128
4.5.1. CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL	129
4.5.2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL MATERIAL.....	136
4.5.3. CRITERIOS PARA LOS TEXTOS DEL MATERIAL	137
4.5.4. FINALIDAD Y BASE TEÓRICA DEL CURSO VIRTUAL	142
4.5.5. USABILIDAD Y CRITERIOS DEL DISEÑO DE LA INTERFAZ.	143
4.5.6. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN EN EL CURSO VIRTUAL.....	145
4.5.7. ESTRUCTURA DE NAVEGACIÓN	146
4.5.8. TIPOGRAFÍA	153
4.5.9. GRÁFICOS.....	156
4.5.10. VISUALIZADORES Y NAVEGADORES ESTÁNDAR	157
4.5.11. ACCESIBILIDAD	158
4.6. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	158
4.5.1. SISTEMA DE CONTROL INTERACTIVO MIXTO HARDWARE-SOFTWARE.....	160

4.6. PLATAFORMA SELECCIONADA	162
4.7. HERRAMIENTA DE EDICIÓN DE IMÁGENES SELECCIONADA	162
CAPÍTULO 5: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	167
5.1. ENFOQUE	167
5.2. CRITERIOS	167
5.2.1. FIABILIDAD O CONFIRMABILIDAD	167
5.2.2. TRANSFERIBILIDAD	168
5.2.3. VALIDEZ O CREDIBILIDAD	168
5.2.4. APLICABILIDAD Y CONSISTENCIA	169
5.2.5. EFICACIA COMUNICATIVA	169
5.2.6. TRIANGULACIÓN	170
5.3. RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN	170
5.3.1. FASES DEL PROCEDIMIENTO	171
5.3.2. ANÁLISIS DE LOS DATOS DE LA EXPERIENCIA	172
5.3.3. CUESTIONARIOS DE LA INVESTIGACIÓN	173
5.4.4. ENTREVISTAS, EN LÍNEA A, EXPERTOS	175
CAPÍTULO 6: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	183
6.1. INTRODUCCIÓN	183
6.2. ANÁLISIS DE LOS CUESTIONARIOS DE LA INVESTIGACIÓN	184
6.2.1. RESULTADOS. TABLAS DE DATOS Y CONVERGENCIA	184
6.2.2. GRÁFICO DE LA VALORACIÓN GLOBAL EN ARTES APLICADAS AL MURO	185
6.2.3. GRÁFICO DE LA VALORACIÓN GLOBAL EN BACHILLERATO DE ARTES	185
6.2.4. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO CUESTIONARIOS DE ARTES APLICADAS AL MURO	186
6.2.5. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO CUESTIONARIOS BACHILLERATO	187
6.3. ENTREVISTAS, EN LÍNEA A, EXPERTOS	192
6.3.1. RESULTADOS Y CONCLUSIONES. TABLA DE DATOS Y CONVERGENCIA	193
6.3.2. RESULTADOS. TABLA DE DATOS Y APORTACIONES	201
CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES	207
7.1. CONCLUSIONES SOBRE LA HIPÓTESIS ESTABLECIDA	207
7.1.1. REVISIÓN DE LOS OBJETIVOS Y SU FUNDAMENTACIÓN	209
7.1.2. UN MÉTODO ECLÉCTICO PARA UN MATERIAL ADAPTABLE	210
7.1.3. CONSIDERACIONES FINALES	212
7.2. CONCLUSIÓN FINAL	213
7.3. REFLEXIONES, OBSERVACIONES Y APORTACIONES	214
7.4. APORTACIONES PARA POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS	216
CAPÍTULO 8: BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS E ÍNDICE DE FIGURAS	223
8.1. BIBLIOGRAFÍA	223
8.2. TESIS CONSULTADAS	227
8.3. MEDIOS ELECTRÓNICOS	229
8.4. ÍNDICE DE FIGURAS	233
ANEXOS:	235
ANEXO I: GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE	235
1. PRESENTACIÓN	241
2. INTRODUCCIÓN DE LA MATERIA	245
3. PRERREQUISITOS	246
4. OBJETIVOS DEL CURSO	246
5. CONTENIDOS DEL CURSO	247
6. METODOLOGÍA	249
7. MATERIAL DE APOYO IMPRESO Y DIGITAL	251
7.1. MAPA CONCEPTUAL	251
7.2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL MATERIAL	251

7.3. RESÚMENES DIDÁCTICOS.....	255
7.4. TUTORIALES.....	293
7.5. PROYECTOS.....	345
7.6. 7. POSIBLES CONTENIDOS TEMÁTICOS DE PROYECTOS:.....	409
7.7. 8. POSIBLES ELEMENTOS FORMALES O ESTILÍSTICOS DE PROYECTOS:.....	410
8. ACTIVIDADES DEL CURSO VIRTUAL.....	411
9. MEDIOS Y RECURSOS.....	412
10. PLAN DE TRABAJO.....	413
10.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL PRESENCIAL DE LOS CONTENIDOS TEMÁTICOS.....	413
11. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.....	414
11.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	414
11.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.....	414
11.3. SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	415
11.4. MÍNIMOS EXIGIBLES.....	416
12. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS.....	416
12.1. ORIENTACIONES AL DOCENTE PARA UTILIZAR ESTE MATERIAL.....	418
12.2. RECURSOS E INFRAESTRUCTURA ADECUADA.....	419
12.3. ORIENTACIONES PARA EL ALUMNADO.....	420
13. VALORACIÓN.....	421
14. CONCLUSIONES.....	422
15. PROPUESTAS.....	424
16. BIBLIOGRAFÍA.....	425
17. ÍNDICE DE FIGURAS.....	427

VOLUMEN 2

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

ANEXO IV: ENTREVISTAS EXPERTOS

RESUMEN

RESUMEN

Contenido

1. TÍTULO.....	13
2. INTRODUCCIÓN.	13
3. SÍNTESIS:.....	13
4. HIPÓTESIS.	13
5. OBJETIVOS.	13
6. METODOLOGÍA.	14
7. RESULTADOS.....	14
8. CONCLUSIONES.	15

1. Título.

“TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A LA DIDÁCTICA DE LA IMAGEN EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO”

2. Introducción.

Desde el inicio por los años 90, en mi andadura como profesor de Artes Plásticas y Diseño en la especialidad de Diseño Asistido por Ordenador, ahora Medios informáticos, se evidenció la carencia de material didáctico adecuado a la especificidad de los estudios que se cursan, en las Escuelas de Arte, tanto en la familia profesional de las Artes Aplicadas a la Escultura como en la de las Artes Aplicadas al Muro.

Esta carencia, proclamada de forma constante entre compañeros de especialidad, fue lo que incentivó por primera vez la siguiente reflexión: ¿por qué no confeccionar material de apoyo que permita mejorar la calidad educativa, facilite la labor docente y optimice el proceso de aprendizaje? Fue a partir de esta reflexión y del análisis sobre la práctica docente, como observador participante, cuando se detectaron las carencias y necesidades. Como respuesta a la observación, análisis y reflexión, se concluyó que la manera de mejorar la calidad del proceso de aprendizaje, sería elaborar una Web educativa y curso virtual en *Moodle* (Guía teórico práctica y material didáctico multimedia) como recurso tecnológico para impartir la materia. En sintonía con la cultura para y del aprendizaje, que se pretende establecer en el nuevo Espacio Europeo de Educación Superior.

Por lo expuesto, el objetivo inicial de este estudio, fue la consecución de un método pedagógico para realizar una propuesta práctica. En un primer momento, se optó por una aplicación didáctica interactiva en formato *flash*, aunque en el último año, se cambió por la creación de una Web educativa y Aula virtual con un curso en *Moodle* práctico, sistemático, detallado y con una base pedagógica sólida, que facilite la labor docente del profesorado y mejore el proceso de aprendizaje del alumnado.

3. Síntesis:

El trabajo de investigación se concreta en tratar de mejorar la didáctica del módulo “Diseño Asistido por Ordenador”, en el Ciclo Formativo Superior de Artes Aplicadas al Muro y en la asignatura optativa de Tecnología de la Información y Comunicación en el Bachillerato de Artes. Esta concreción indicada no está reñida con la ampliación en el ámbito de la educación plástica y visual en general.

4. Hipótesis.

La tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen bidimensional en las Artes Plásticas y el Diseño, con el desarrollo e implementación de un método y un material didáctico específico, puede contribuir a mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

5. Objetivos.

1. Valorar si la carga lectiva asignada al módulo o materia es suficiente para impartir los contenidos del curso con la idónea calidad educativa.

2. Determinar la eficacia didáctica de la tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen en la mejora del aprendizaje.
3. Investigar modelos metodológicos y su aplicación didáctica que gestionen la adquisición de conocimientos de destrezas, conceptos y actitudes.
4. Adaptar a la praxis el método emergente, implementando una *Aplicación didáctica* (Web educativa y curso virtual) para estudiar desde la experiencia, su incidencia como material de apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje presencial.
5. Comprobar la valoración de los estudiantes de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes acerca del método emergente y su *Aplicación didáctica*, en donde ellos pueden controlar su proceso de aprendizaje.
6. Documentar la valoración de la Aplicación didáctica como recurso docente de expertos: profesionales y profesores del ámbito de Educación Plástica, Visual y/o Tecnológica y en enseñanzas afines.

6. Metodología.

La presente investigación parte de un método inductivo-deductivo, y el modelo de innovación educativa de resolución de problemas, está basado en las nuevas tecnologías y en métodos de investigación cualitativos y cuantitativos, que persiguen la incorporación de determinados materiales digitales e interactivos, en un entorno de aprendizaje mixto, que aproveche las ventajas del aula real y virtual.

7. Resultados.

Después de la interpretación de las puntuaciones de todos los grupos que han realizado la experiencia y cumplimentado el cuestionario, se ha obtenido el promedio de cada uno de los ítems por grupos y cronológicamente.

7.1. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN EN LOS PROMEDIOS DE VALORACIÓN GLOBAL

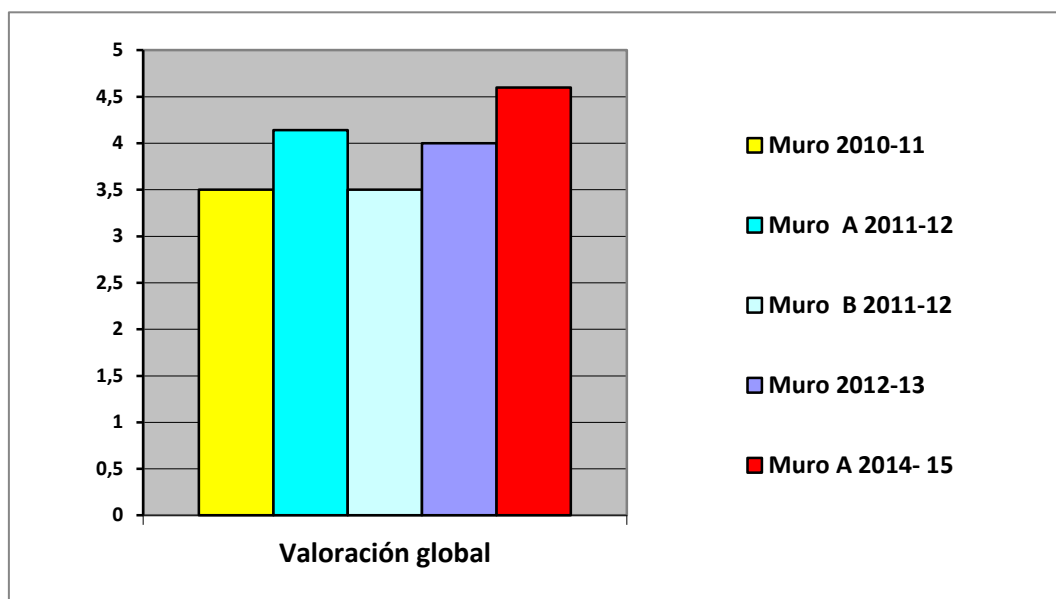


Figura 1: Valoración global en orden cronológico.

El modelo del cuestionario se ha adaptado como plantilla para categorizar los datos. El Promedio medio de puntuación, se corresponde con la valoración realizada por el alumnado, desde “Desaprobación plena” a “Aprobación plena”. El cálculo del Promedio de cada uno de los ítems es el resultado del cociente, entre el total de puntuaciones partido, por el número de estudiantes del grupo (Promedio = Total puntuación/número estudiantes). De acuerdo con esta formula y categorización, se ha valorado cada ítem.

En este resumen sólo mostraremos las últimas tabulaciones de los alumnos de Muro, las gráficas del promedio de la valoración global y los promedios de todos los ítems, a lo largo de la investigación.

Los datos se han analizado, separando dos tipologías muy diferentes de alumnado, de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes, pero a pesar de sus diferencias, los resultados finales son muy similares.

7.1. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN EN LOS ÍTEMS DEL CUESTIONARIO DE ARTES APLICADAS AL MURO

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN DE LOS PROMEDIOS EN LOS CUESTIONARIOS DE ARTES APLICADAS AL MURO.

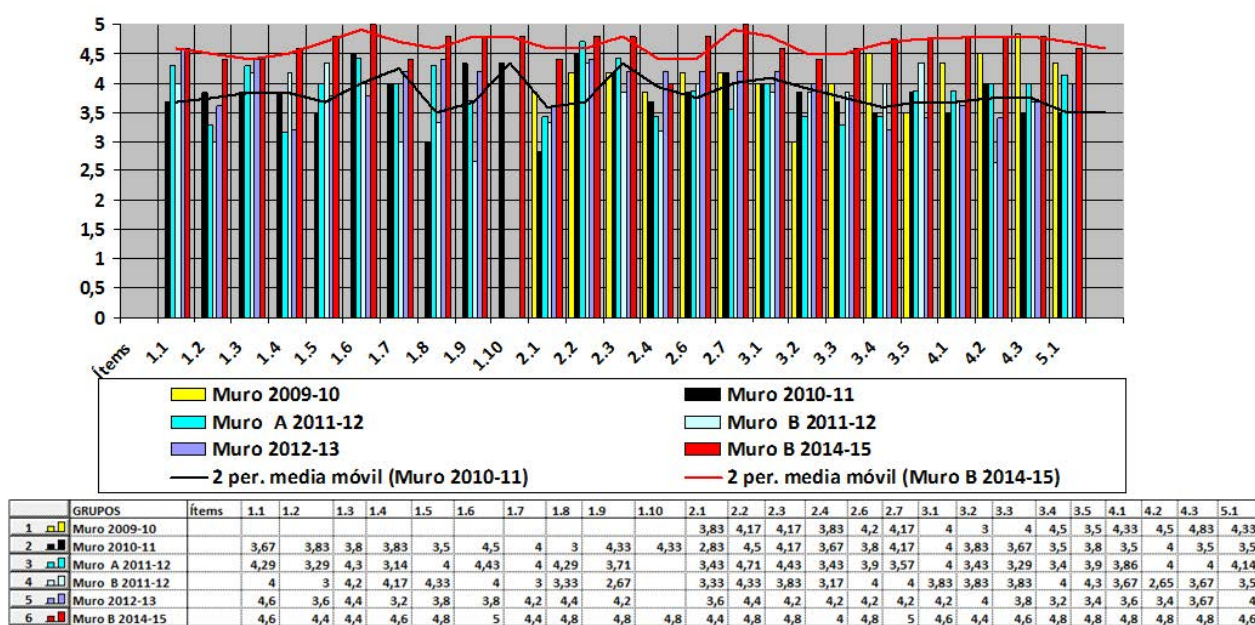


Figura 2: Gráfico de la evolución de los promedios de todos los ítems.

8. Conclusiones.

La conclusión más importante, es la verificación de la hipótesis. Es decir, que el modelo metodológico emergente y su aplicación práctica experimentada y analizada, son eficaces en la mejora de la calidad educativa, en opinión de la mayoría de los participantes en la experiencia, el observador participante, estudiantes y expertos.

El 100% de los estudiantes del curso 2014-15 que han realizado el cuestionario está totalmente de acuerdo con la hipótesis de la investigación, es decir, el grado de utilidad e interés para el estudiante, tanto del método y material didáctico, como el grado en que se mejora la calidad de enseñanza o el proceso aprendizaje, con respecto al método tradicional de aprendizaje basado, en clases magistrales.

ABSTRACT

Content

ABSTRACT

1.	THESIS TITLE.....	19
2.	INTRODUCTION.	19
3.	SYNTHESIS:.....	19
4.	MAIN HYPOTHESIS.	19
5.	OBJECTIVES.	19
6.	METHODOLOGY.	20
7.	OUTCOMES.	20
8.	CONCLUSIONS.....	21

1. Thesis title

“DIGITAL TECHNOLOGY APPLIED TO THE TEACHING OF
THE IMAGE IN THE VISUAL ARTS AND DESIGN”

2. Introduction.

Since the beginning of my career, back in the 90's, during my personal journey as a Visual arts and Design Teacher on the Computer Aided Design field (nowadays Computer Media), the lack of didactic material adequate to the specificity of the studies taught at Art Schools was brought out, both in the professional family of Sculpture Applied Arts and the Wall Applied Arts

As also steadily proclaimed amongst specialty colleagues, this lack of didactic material, has motivated me to consider in the first place the creation of support material that would enable the improvement of quality education, facilitate the teaching function and optimize the learning process. This absence and needs were detected from our previous reflection and the analysis of day to day practice teaching as a participant observer. In response to this observation, analysis and reflection, it was concluded that the best way to enhance the quality of the learning process would be to develop an educative web and an online course in MOODLE (Theoretical-practical guide and didactic multimedia material) as a technology resource to teach the subject consistent with the learning culture meant to be established all over the new European Space of Higher Education.

Accordingly, the primary aim of this study is to establish a pedagogical method to put forward a concrete and useful proposal. At first we chose a didactic and interactive flash application but over the past year we switched to the development of an educative website and a practical, systematic and detailed online Moodle course. This was, built on a solid pedagogical basis to facilitate the educational work of the faculty and enhance the student's learning process.

3. Synthesis:

The research work is **settled on** trying to improve the didactics of the unit “Computer Aided Design”, within the Higher Level Training Cycle of Wall Applied Arts and the optional subject of Information and Communication Technology within the Bachelor of Arts. This practical step is not at odds with the enlargement within the Plastics Arts Education and Visual Arts Education in general.

4. Hypothesis.

Digital technology applied to the teaching of the two-dimensional image in the visual arts and design, the development and implementation of specific method and teaching materials, can help improve the quality of teaching-learning process.

5. Objectives.

1. Assess whether the workload assigned to the module or subject is sufficient to impart the contents of course with the right educational quality.
2. To determine the efficacy of digital technology applied to the teaching of the image in improving learning.

3. Investigate methodological models and didactic application to manage knowledge acquisition skills, concepts and attitudes.
4. Adapt to *práxis* the pop method, implementing a didactic Application (Web and virtual educational course) to study from experience, its incidence and material support in the classroom teaching-learning process.
5. Check assessing students of Applied Arts to the Wall and Bachelor of Arts about emerging method and its didactic application, where they can control their learning process.
6. Document the assessment of Didactic Application as a teaching resource expert professionals and teachers in the field of Plastic Education, Visual and / or Technology and related teachings.

6. Methodology.

This research is an inductive-deductive method, and model of educational innovation in problem solving is based on new technologies and methods of qualitative and quantitative research, pursuing the incorporation of certain digital and interactive materials in a blended learning environment, to take advantage of the real and virtual classroom.

7. Outcomes.

After the interpretation of the ratings given by each group within the experiment and which completed the questionnaire, an average rating value for each criteria for each group and period was obtained.

7.1. GRAPHIC REPRESENTATION OF DEVELOPMENTS IN GLOBAL ASSESSMENT AVERAGES

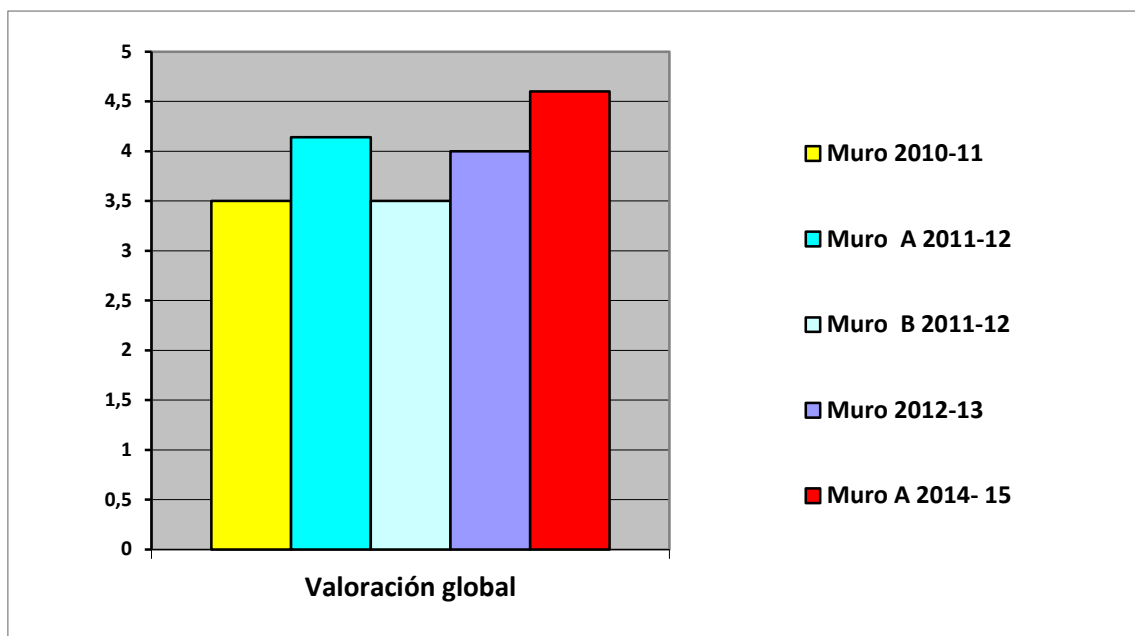


Figura 3: Global assesment in chronological order..

The model questionnaire has been adapted to a worksheet to categorize the data. The average score is consistent with the assesment given by the student body, from “Full disapproval” to “Complete approval”. The calculation of the average for each criteria is the obtained by dividing total grades by the number of students in the group. (Average = Total grades/number of students). According to this formula and categorization each criteria has been valued.

In this summary we will only show the final tabulations of the last students’ Wall, the charts of the global assesment average and each item’s average throughout all the research.

7.1. GRAPHIC REPRESENTATION OF THE EVOLUTION IN QUESTIONNAIRE ITEMS MURAL ARTS

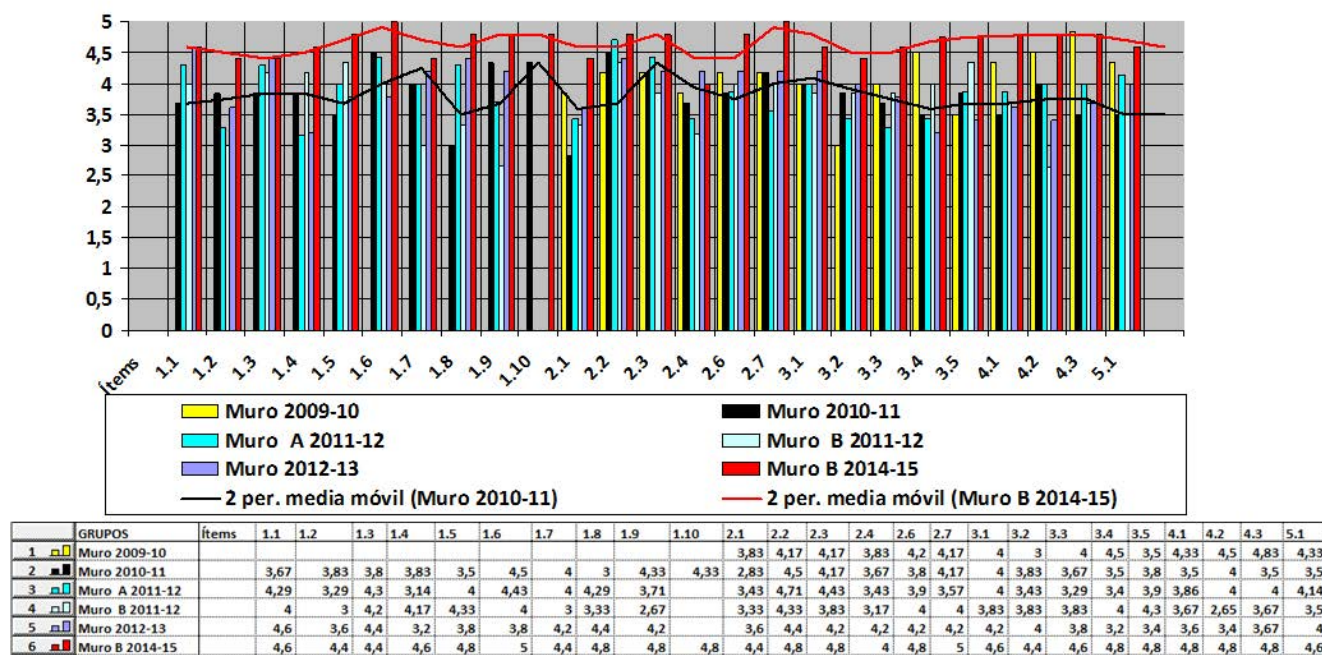


Figure 4: Chart of the evolution of the average of all items.

8. Conclusions.

The main conclusion is the verification of the hypothesis. That is to say this emerging methodologic model and his experimented and analysed practical implementation are efficient in enhancing education quality on most of the participants’ experience, the participant observer, students and experts.

The 100% of the 2014-15 students who have completed the questionnaire agreed fully with the research hypothesis, meaning that the extent of interest and usefulness for the students of didactic material and method enhance the quality of education and learning process when compared to traditional learning method based on master classes.

CAPÍTULO 1:

Planteamiento del trabajo

Contenido

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO.

1.1. INTRODUCCIÓN	25
1.2. JUSTIFICACIÓN	25
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	27
1.3.1. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN	28
1.3.2. HIPÓTESIS	29
1.4. ESTADO DE LA CUESTIÓN	29
1.4.1. CONOCIMIENTO DE INVESTIGACIONES ANTERIORES	29
1.4.2. CONGRESOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y ESPACIOS VIRTUALES	35
1.4.3. FUENTES CONSULTADAS	37
1.5. OBJETIVOS	38
1.6. RESUMEN DE LOS CAPÍTULOS	39

En el primer capítulo se expone la introducción y justificación de la investigación. Después nos documentamos del estado de la cuestión a través de referencias documentales en investigaciones sobre la misma línea y ámbito educativo, lo cual nos llevó a enunciar hipótesis y objetivos.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO.

“Dímelo y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, déjame hacerlo y lo retendré.” (Confucio, 551 - 479 adC)

1.1. INTRODUCCIÓN

Desde el inicio por los años 90 en mi andadura como profesor de Artes Plásticas y Diseño en la especialidad de Diseño Asistido por Ordenador, ahora Medios informáticos, se evidenció la carencia de material didáctico adecuado a la especificidad de los estudios que se cursan en dichos centros, tanto en la familia profesional de las Artes Aplicadas a la Escultura como en la de las Artes Aplicadas al Muro. Esta carencia proclamada de forma constante entre compañeros de especialidad, fue lo que incentivó por primera vez la siguiente reflexión: ¿por qué no confeccionar material de apoyo que permita mejorar la calidad educativa, facilite la labor docente y optimice el proceso de aprendizaje? Fue a partir de esta primera reflexión y del análisis sobre la práctica docente, como observador participante, cuando se detectaron las carencias y necesidades. Como respuesta a la observación, análisis y reflexión, se decidió que la manera de mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, podría ser elaborar una *Aplicación didáctica* práctica compuesta por una Web educativa con Aula virtual y un curso en *Moodle*, como recurso tecnológico para impartir la materia e intentar superar las carencias o problemas que se determinen. Hemos trabajado la idea de relacionar las técnicas artísticas tradicionales con las nuevas tecnologías de manera complementaria y sumativa, desde una postura ecléctica, crítica y visual, la cual esta basada en la utilización de teorías y estrategias didácticas desde la didáctica del arte contemporáneo... hasta la pedagogía del error. También partimos de una posición crítica que plantea la educación como un proyecto político más allá de una mera transmisión de conocimientos, teniendo en cuenta la cultura, los medios y las relaciones de poder con cruces temáticos transversales acompañado del material didáctico de apoyo acorde con nuestros tiempos. Y en sintonía con la cultura para y del aprendizaje que se pretende establecer en el nuevo Espacio Europeo de Educación Superior.

1.2. JUSTIFICACIÓN

Por lo expuesto, la justificación inicial de este estudio fue la búsqueda de un método pedagógico que fundamente su aplicación experimental e intentar conseguir mejorar el aprendizaje. Primero en una aplicación didáctica interactiva en formato flash, aunque en el último año se cambio por su adaptación en una *Aplicación didáctica* práctica expuesta en el párrafo anterior, es decir, la creación de una Web educativa y Aula virtual con un curso en *Moodle* práctico, sistemático, detallado y con una base pedagógica y metodológica sólida, que facilite la labor docente del profesorado y mejore el proceso de aprendizaje del alumnado. Todo ello realizado en el contexto de la Escuela de Arte La Palma en Madrid que imparte, entre otros, los estudios de las Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes. Este campo formativo basado en la praxis y la funcionalidad, es característico y base de las enseñanzas que se imparten en este tipo de centros. Al modo de ver del investigador, existe una

carencia clara de contenidos conceptuales que arrojen la praxis, que a lo largo de la historia ha sido pilar indiscutible de las Escuelas de Arte (antes Escuelas de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos). Esta controversia puede dejar de serlo, si se resuelve de forma adecuada y con esta investigación intentaremos contribuir a conseguirlo.

En consecuencia, sólo al paliar esta carencia, se justifica plantearnos cómo se podría dar una característica conceptual a la investigación que permitiera ir más allá del mero apoyo a la praxis, y dotar al estudio de mayor peso teórico del inicialmente planteado.

Como estamos exponiendo, el origen para la realización de este trabajo responde a la necesidad de desarrollar y elaborar, sobre una base pedagógica sólida, material educativo inexistente en unos estudios implantados en el año 2001, cuando las nuevas tecnologías no formaban parte de los contenidos mínimos plasmados en el Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro¹, hasta su posterior desarrollo en el currículo por la Comunidad de Madrid², donde se incorpora como novedad el módulo de Diseño Asistido por Ordenador.

Al principio de la investigación se ha recogido información sobre el problema de forma no planificada, mediante diversas técnicas y procedimientos, en el transcurso de los cursos académicos, al objeto de contar con cierta retroalimentación del proceso que permitiese ir evaluando el trabajo, para reconducirlo, si se considerase oportuno. Cuando se planteó en el año 2008, formalizar la investigación sobre el trabajo que veníamos realizando todos los cursos académicos, fue necesario hacer una valoración sobre cuál era la información disponible, y cuáles serían, en función de las preguntas de la investigación e hipótesis propuestas, no llevaron a los objetivos formulados y éstos ha buscar los métodos de recogida y análisis de datos que fueran necesarios, aprovechando que el objeto del estudio base es la práctica docente del módulo de Diseño Asistido por Ordenador en las enseñanzas de Artes Aplicadas al Muro y en las asignaturas optativas de Diseño Asistido por Ordenador (D.A.O.) y Tecnología de la Información y la Comunicación (T.I.C.) del Bachillerato de Artes.

Al llegar a este punto, donde el marco de aplicación de la investigación es muy específico, se realizó un giro hacia la generalización a fin de planificar su uso en la práctica docente de la enseñanza artística y visual en diferentes niveles y ámbitos educativos.

En consecuencia el trabajo aporta a la comunidad educativa, a partir de una prospectiva, una propuesta para cambiar y mejorar, tanto la metodología didáctica como los contenidos en la formación del Ciclo Formativo Superior de las Artes Aplicadas al Muro y al tiempo, posibilita su aplicación en los futuros estudios superiores de esta familia profesional, enquistado en un estado embrionario ministerial de propuesta de Título Superior de Artes Aplicadas (Equivalente a Grado).

El desarrollo natural de la investigación y el trabajo que parte de lo particular a lo general, nos llevó de manera ineludible a un planteamiento basado en la educación visual y por tanto su posible aplicación en disciplinas y asignaturas de distintos niveles del sistema educativo español.

El dilatado tiempo desde la inscripción de esta tesis (octubre 2004) hasta su presentación en 2015, se puede comprender y explicar por los muy diversos avatares, tanto profesionales como

¹ REAL DECRETO 1462/1995, de 1 de septiembre. B.O.E. 242. (10 octubre 1995)

² DECRETO 100/2001, de 5 de julio. B.O.C.M. 169 (18 de julio de 2001)

personales por los que ha atravesado el investigador, frecuentes en un estudio exhaustivo como es la elaboración de toda tesis doctoral similar a la actual. Los primeros años, se redució a la observación y reflexión a través de la práctica educativa, al tiempo que se recopiló numerosa información como base documental de la investigación. En este periodo se desarrollaron trabajos privados de distinta naturaleza que “ralentizaron” la investigación, sobre todo entre el 2004 y el 2008, aunque también se realizaron trabajos en menor número a lo largo de toda la investigación. Hasta este año olímpico no empezó realmente la elaboración del presente trabajo. En cualquier caso, no hay que descartar el tiempo dedicado a incorporar las continuas novedades que en el campo informático se suceden día a día en un bucle sin fin.

En primer y último término esta tesis es fruto de la experiencia acumulada en el aula, a partir de las necesidades didácticas de la misma, se justifica para mejorar la práctica educativa diaria en el campo de la educación artística visual.

Para elaborar el trabajo ha sido necesaria la utilización de conocimientos de Bellas Artes, Pedagogía, Psicología, Didáctica, Diseño, Multimedia, Informática, Legislación y Estadística. Esta investigación espera ser una aportación personal al proceso de enseñanza aprendizaje en las Escuelas de Arte en particular y en la enseñanza artística en general.

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

La formulación de la hipótesis se podría hacer desde planteamientos positivos o de carácter más negativo que afectan a la comunidad educativa:

Positivos:

- El proceso de aprendizaje se ve muy favorecido por el clima de confianza y solidaridad que suele establecerse entre estudiantes.
- Es en la práctica docente donde se evidencian problemas que conducen a la reflexión crítica que posibilite qué, cómo y cuándo se pueden abordar los problemas suscitados por el día a día en el aula. De esta forma hay una constante interacción entre la reflexión teórica y su aplicación práctica.

Negativos:

- La diversidad existente en el alumnado de intereses personales y profesionales, diferencia generacional, variedad de niveles formativos, nivel de compromiso, etc.
- Creemos que la carga lectiva existente es insuficiente para impartir los contenidos del currículum con la calidad deseada.

1.3.1. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN.

La formulación de la hipótesis de forma inductiva-deductiva se basa en las siguientes preguntas de la investigación:

1. ¿Qué se puede hacer en el módulo o materia para mejorar la calidad educativa?
2. ¿Es posible diseñar un método didáctico válido para conseguir los objetivos profesionales del alumnado de las Artes Aplicadas al Muro y estudios artísticos afines?
3. ¿Es posible diseñar materiales educativos con distintos niveles de profundización e idóneos para la autoformación, la formación a distancia con apoyo tutorial, inserta en redes de aprendizaje virtuales, y así complementar la formación presencial?
4. ¿Es posible desarrollar conceptos teóricos en el alumnado, al tiempo que se adquieren las destrezas necesarias para su aplicación?
5. ¿Qué opinan los profesores y estudiantes del sector sobre el uso de material educativo de apoyo, basado en un método pedagógico multimedia e interactivo en el módulo de Diseño Asistido por Ordenador y asignaturas afines en enseñanzas desde bachillerato, pasando por Estudios Superiores profesionales, así como para el nivel de Grado o equivalente.
6. ¿Qué opinan los expertos sobre la utilización (qué, cómo y cuándo) de la metodología y su aplicación práctica en el ámbito de las Artes Aplicadas al Muro, en concreto y de las Artes Visuales en general?

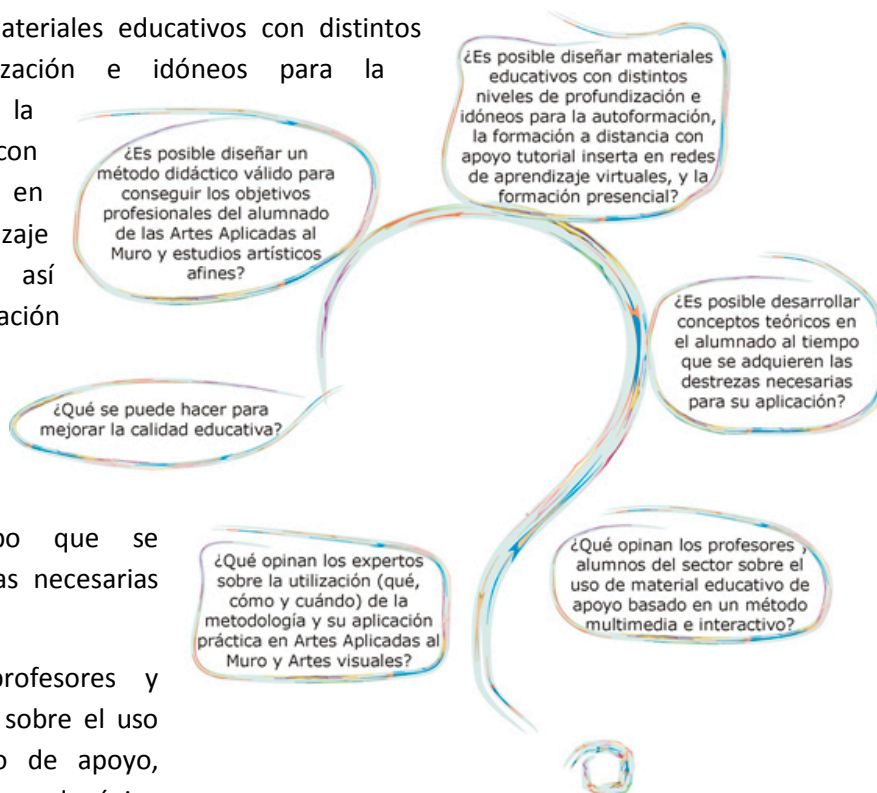


Figura 5: Planteamiento de la hipótesis. Elaboración propia

1.3.2. HIPÓTESIS.

A partir de estas preguntas planteamos la hipótesis:

La tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen bidimensional en las Artes Plásticas y el Diseño, con el desarrollo e implementación de un método y un material didáctico específico, puede contribuir a mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

1.4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.4.1. CONOCIMIENTO DE INVESTIGACIONES ANTERIORES

1.4.1.1. Tesis consultadas

Uno de los primeros pasos realizados para fundamentar de forma teórica el presente trabajo de investigación fue consultar tesis doctorales que estuvieran en una misma línea investigadora sobre nuevas tecnologías y en relación directa con el ámbito de las Artes Aplicadas y Oficios Artísticos y/o enseñanzas afines.

El número de tesis consultadas ha sido extensa, por lo que intentaremos resumir lo fundamental de algunas de ellas y el resto, se enumerarán en el capítulo 8. Encontramos la primera referencia publicada el año 1997, con un planteamiento parecido y en la misma línea que trabajo, donde se propone por ejemplo, el CD Rom como alternativa a los medios tradicionales en la educación artística; otras sobre proyectos de uso del computador en la educación visual o aplicaciones informáticas que faciliten el uso de Internet en el aula de enseñanza artística. Todas ellas son propuestas que se crean para el uso por parte del alumno como receptor, más o menos interactivo, de unos contenidos determinados. Pero no se han encontrado muchos materiales didácticos como los que proponen en dichos trabajos, bien por falta de recursos (programas adecuados), o por la falta de preparación específica del profesorado para elaborar dichos materiales que se puedan adaptar con facilidad a los intereses de la práctica docente.

A continuación se resume y realiza un análisis crítico de los aspectos clave de las tesis existentes sobre la materia, que sirvieron de referencia a este trabajo de investigación en sus comienzos:

Como hemos citado, el primer trabajo consultado fue la tesis de Acaso López-Bosch, M. (1997), *Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica: El CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística*. Director, Manuel Hernández Belver. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. En el estudio realizado se hace evidente el incremento de la efectividad del proceso de enseñanza a través del uso del CD-ROM frente a los medios tradicionales de aprendizaje, no como soporte único sino como material y sistema complementario al analógico convencional. Otra conclusión en la misma línea de investigación es la recomendación de producción propia de materiales específicos que subsanen el deficit. Esta conclusión es en su totalidad coincidente con el desarrollo del presente trabajo y con las estrategias actuales para incorporar las

nuevas tecnologías en el proceso educativo mediante repositorios, proyectos, actividades, *webquests*...

También recomienda continuar con la implantación de *software* de realización de tareas y combinarlo con el *software* de aprendizaje de conceptos, para un uso global de las nuevas tecnologías educativas en el campo de la educación artística, que viertan resultados reveladores para la correcta evolución de este campo de la didáctica desde una dimensión tecnológica; como conclusión específica del capítulo 3, expone que la mayoría de *software* disponible en España para su uso como material educativo no está construido sobre bases pedagógicas estables. En el mismo capítulo concluye que, a partir de los resultados superiores de la versión en CD-ROM en comparación con la versión en papel, se configura esta metodología como la más adecuada y recomendable para la realización de materiales de aprendizaje de conceptos en la enseñanza artística. Es decir, los *métodos basados en lo visual, individual-tutorial así como interactivos-multimedia*, parecen ser un método de aprendizaje más efectivo, aunque M. Acaso explica, a nuestro modo de ver de forma acertada, que *los libros de texto* siguen siendo necesarios como otro recurso didáctico que enriquece el método de aprendizaje.

En relación a estas conclusiones hemos seguido las recomendación de realizar un *diseño pedagógico sólido* como base para el desarrollo del *material interactivo-multimedia*. Y también la necesidad expuesta en esta tesis de incorporar en la acción educativa la mayor *variedad* posible de *métodos y estrategias de aprendizaje*.

Como explica en las conclusiones generales M. Acaso en su tesis (1997, pág. 343), partimos de algunas de ellas como base inicial continuista en su línea de investigación, esencialmente que los *alumnos no identifiquen* el uso de las tecnologías educativas solamente en relación con el *software de realización de tareas*, sino también como herramienta de *adquisición de conocimientos de tipo teórico*. Esta conclusión general coincide plenamente con uno de los objetivos didácticos del presente trabajo, como la elaboración de material de apoyo multimedia y la utilización del *software* de imagen con dos fines, primero realizar tareas, segundo aprender conceptos y con su combinación adquirir actitudes.

La tesis titulada “Proyecto de aplicaciones del ordenador a la educación visual” (Domínguez Bajo, 2000) expone una metodología y aplicaciones pedagógicas mediante técnicas infográficas y multimedia, para la percepción del color, el concepto espacial y la composición en las artes plásticas. Se presenta el estado del Arte en el terreno de la infografía y las técnicas multimedia que a través del ordenador posibilitan una serie de aplicaciones plásticas de uso pedagógico en la enseñanza del área de expresión plástica y visual.

El desarrollo de esta tesis mantiene paralelismos obvios con los objetivos de la investigación actual, puesto que la conclusión final era la necesidad de crear el entorno de aplicaciones didácticas adecuadas para el desenvolvimiento práctico del profesor del área educación plástica y visual (E.P.V.), y por tanto su conclusión es una base teórica y un objetivo práctico de la actual investigación. En sus conclusiones finales incide en que el avance de la tecnología permitirá en el futuro, que el propio profesor de enseñanza Plástica y Visual pueda elaborar su propio simulador según sus preferencias. Ese futuro vislumbrado ya es casi presente, puesto que educación virtual está en la actualidad en plena expansión. Carlos Domínguez repasa el uso de las tecnologías multimedia en algunas áreas de educación artística y explica lo *atractivo* que sería para los estudiantes de la

Educación Plástica y Visual aprender con un asistente como el computador y una aplicación adecuada, que podría sustituir o completar herramientas tradicionales en la práctica docente como la tiza, el proyector de diapositivas, de transparencias, a los apuntes e incluso al propio libro de texto. El presente trabajo es fiel reflejo de este planteamiento calificado de atractivo. La idea del autor de integrar con un mismo objetivo comunicativo y visual diversos tipos de información de cara a la transmisión de los conocimientos plásticos, era muy importante, ya que facilitaba la transmisión y recepción del mismo, en definitiva mejoraba la eficacia.

El trabajo de Inmaculada del Rosal (Desarrollo del currículo de Educación Plástica apoyada por herramientas de tecnología informática, 2004). Tesis que desarrolla las posibilidades del uso del Programa de presentaciones *PowerPoint* para la Educación Plástica en la Enseñanza Secundaria y concreta estrategias metodológicas basadas en el uso de ese programa.

Comentaremos a continuación las propuestas planteadas por Inmaculada del Rosal y el grado de afinidad o complementariedad con nuestra investigación:

Visita guiada es una propuesta que permite conocer los recursos que proporciona una determinada dirección en Internet u otra red. De este modo se rentabiliza la visita y los objetivos buscados, al evitar la pérdida de tiempo normal en “la navegación”. La visita guiada en nuestro trabajo está imbricada dentro del diseño de proyectos interdisciplinarios multimedia, donde el itinerario de la visita esta canalizada evitando los elementos no relevantes de la página y optimizando el tiempo empleado. En cualquier caso, el *software* de control (*ClassPerfect*) utilizado en nuestra experiencia permite monitorizar y tutelar, si es necesario, cualquier visita por parte del alumno.

La tesis de Ángeles Saura Pérez, (Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual: aplicación para la enseñanza artística, 2005) tiene como propósito fundamental acercar al futuro docente al conocimiento de la Red de Redes y su manejo en el ámbito educativo, para lo cual crea, desarrolla y mantiene la Biblioteca Virtual de Enseñanza Artística, ubicada en el dominio www.artenlaces.com.

La Biblioteca Virtual de Enseñanza Artística es la primera que ha sido diseñada para ayudar a los estudiantes, profesores y profesionales del Arte, que buscan recursos en español, en la Red. En ella, más de mil enlaces clasificados por categorías, permiten -entre otras muchas cosas- realizar visitas virtuales a museos y exposiciones, aprender dibujo técnico de forma amena e interactuar con las obras y los artistas más importantes del mundo.

- Diseño de la aplicación informática *Artenlaces*.

La investigadora plantea en este trabajo, la hipótesis sobre la necesidad de estimular la transferencia de contenidos educativos a través de Internet y la creación de materiales multimedia y es evidente que en la presente investigación, uno de sus objetivos fundamentales es la creación de materiales multimedia y la potenciación de Internet en el aula real y virtual.

Es demasiado extenso comentar todas las tesis consultadas, por ello enumeraremos las más analizadas como la realizada por María Luisa García Guardia (2003) *Persistencia de los modelos y técnicas del Diseño gráfico en la configuración de la página web*; la tesis *Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la Web* (Torrealba Peraza, 2004), donde Juan Carlos Torrealba Peraza establece la hipótesis que puede construirse un modelo comunicacional adecuado

al nuevo entorno de la educación a distancia, específicamente para los entornos educativos basados en la web; Alejandro Gonzalez Sanz (2005) *Los métodos de dibujo en las enseñanzas de artes aplicadas: madrid 1900-1963*, una de las pocas sobre las enseñanzas anteriores de las actuales Escuelas de Arte; Daniel Zapatero *Aplicaciones didácticas de la realidad virtual* es una investigación de carácter teórico-práctico, en la cual se analizan tanto las posibilidades y potencialidades como las ventajas y desventajas de la creación de un recurso basado en tecnología de realidad virtual aplicado al Museo Pedagógico de Arte Infantil; Noelia Antúnez del Cerro (2008), *Metodologías radicales para la comprensión de las artes visuales en primaria y secundaria en contextos museísticos en Madrid capital* esta tesis se plantea con un carácter fundamentalmente práctico. Esto se manifiesta, además de en otros aspectos, en el objetivo principal de la tesis: *Formulación y evaluación de una metodología propia que favorezca la comprensión de las artes plásticas en niños y adolescentes dentro de los contextos museísticos de Madrid capital*; *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad* (Abarca Sanchís, 2010) la tesis se plantea identificar una corriente, que propone llamar postgraffiti. Pretende describir las características que definen el postgraffiti, y las particularidades que lo separan del resto de formas de arte y comunicación en el espacio público..., las más recientes se relacionan en capítulo 8.

El actual trabajo de investigación también coincide con los planteamientos de la Ley Orgánica de Educación española y con el marco de las propuestas de la Unión Europea, donde se establece como una de sus novedades destacables, la referencia a las competencias básicas, con la intención de destacar los “*aprendizajes imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los conocimientos adquiridos*”.

La inclusión de las competencias básicas en el currículo tiene varias finalidades:

- a) Integrar los aprendizajes, tanto formales (los propios de las áreas curriculares y asignaturas), como los informales y no formales.
- b) favorecer los contextos en los que los alumnos puedan integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos contenidos y utilizarlos de manera eficaz para resolver problemas en diferentes situaciones y contextos.
- c) orientar la enseñanza e inspirar las decisiones relativas a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

1.4.1.2. Las TIC en la Educación: panorama y situación. Retos y posibilidades.

1.4.1.2.1. Educación y TIC.

Para una introducción a un tema tan vasto, se ha intentado tener en cuenta la abundante reserva de estudios empíricos, debates internacionales, nacionales y bibliografía sobre la educación disponibles.

Para presentar el panorama educativo de las TIC en España, enmarcado dentro del contexto mundial, principalmente europeo y latinoamericano, y las actuaciones y soluciones que desde el conjunto de las Administraciones Educativas se están llevando a cabo, tanto en el territorio nacional como en relación con Europa y Latinoamérica, el autor hace referencia al Documento Básico (Segura Escobar, Candiotti López Pujato, & Medina Bravo, 2007, págs. 5-6).

“Las tecnologías de la información y la comunicación tienen un potencial reconocido para apoyar el aprendizaje, la construcción social del conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias para aprender autónomamente.

En la nueva sociedad de la información se perfila un nuevo panorama educativo que, de manera esquemática, se caracteriza por:

- *La necesidad de una actualización permanente de los conocimientos, habilidades y criterios (Aprendizaje a lo largo de la vida).*
- *La mayor relevancia del dominio de los procesos y estrategias cognitivas y metacognitivas sobre los contenidos (Aprender a aprender).*
- *El reconocimiento de un nuevo concepto de alfabetización, que se amplía a nuevos campos, como el de la comunicación mediada, el multimedia en red...; en definitiva, la alfabetización se reconoce ahora como un concepto complejo y cambiante en el tiempo, como un proceso de aprendizaje que dura toda la vida y cuyos dominios y aplicaciones están en constante revisión.*
- *La opción de generar entornos virtuales de aprendizaje basados en las tecnologías de la información y la comunicación, superando las barreras espacio temporales y facilitando, además de los métodos de aprendizaje individual, el aprendizaje colaborativo.*
- *La exigencia de modificar los roles del profesor y del alumno. El profesor debe dejar de ser un orador o instructor que domina los conocimientos, para convertirse en un asesor, orientador, facilitador y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por su parte, el estudiante ya no tiene que ser fundamentalmente un acumulador o reproductor de conocimientos sino que, sobre todo, debe llegar a ser un usuario inteligente y crítico de la información.”*

1.4.1.2.2. España: Iniciativas gubernamentales para el desarrollo de la Sociedad de la Información

En el contexto europeo del plan, el Consejo Europeo de Primavera de marzo de 2005 aprobó el relanzamiento de la Estrategia de Lisboa, siguiendo las recomendaciones del Informe Kok³ y el Informe de Síntesis de la Comisión.

“Las consecuencias para la educación de los ciudadanos y ciudadanas europeos pueden apreciarse por las directrices acordadas para su impulso y mejora. Dichas directrices establecen los siguientes objetivos:

- *Adaptar la educación y formación a las nuevas necesidades en materia de las competencias para la ciudadanía del siglo XXI.*
- *Reforzar el equipamiento, la conectividad y el soporte tecnológico para los centros educativos y de formación y en las universidades.*
- *Ofertar servicios de formación y asesoramiento a docentes y formadores para el uso de las T.I.C.*

³ Informe de 2004 del Grupo de alto nivel presidido por Wim Kok titulado «Afrontar el reto de la estrategia de Lisboa para el crecimiento y el empleo».

- *Desarrollar contenidos digitales de calidad para la enseñanza.*

De acuerdo con estos objetivos, en 2005, los Ministerios de Educación y Ciencia y de Industria, Turismo y Comercio (MITyC), y la entidad pública empresarial Red.es diseñaron un nuevo plan estratégico de acción, “Internet en el Aula” (IeA), para ampliar el uso de las T.I.C. por parte de todos los integrantes de la comunidad educativa y potenciar el desarrollo no discriminatorio de la Sociedad del Conocimiento en la educación.” (Segura Escobar, Candiotti López Pujato, & Medina Bravo, 2007, pág. 26)

Las actuaciones del plan consisten en el fomento de la elaboración, difusión y utilización de **materiales didácticos digitales** para la comunidad educativa; el fomento del uso y el desarrollo de aplicaciones y recursos informáticos dirigidos al ámbito educativo; la capacitación de docentes y asesores de formación de profesores; el apoyo metodológico para la comunidad educativa; la dotación de infraestructura para la informatización de las aulas y el desarrollo de estrategias de inclusión digital; la oferta de servicios de soporte técnico a los centros educativos y centros de profesores; el seguimiento y la evaluación de la implantación de la Sociedad de la Información en los centros educativos.

Desde finales de 2005, las administraciones educativas españolas pusieron en marcha una nueva estrategia de desarrollo de contenidos educativos: se ha pasado de la producción de materiales basados en el desarrollo de unidades didácticas, de forma agregada, a la creación de objetos digitales educativos (O.D.E.)⁴, con distintos grados de integración, y la desagregación de los materiales preexistentes en objetos digitales más pequeños. (Segura Escobar, Candiotti López Pujato, & Medina Bravo, 2007, pág. 28)

El plan “Internet en el Aula”, junto a la producción de contenidos digitales educativos, también está llevando a cabo el desarrollo y la aplicación de estándares educativos y tecnológicos para la creación y gestión de los contenidos educativos (objetos de aprendizaje).

Las actuaciones de formación propuestas están dirigidas a capacitar, tanto tecnológica como metodológicamente, a los profesionales de la enseñanza en un proceso de formación continuo y basado principalmente en los nuevos entornos formativos que ofrecen las herramientas de aprendizaje en línea.

Todos los materiales formativos que se están generando permiten las modalidades de formación presencial, autoformación y a distancia.

Gran parte de los centros educativos cuentan con recursos T.I.C. diversos, como ordenadores, conexión a Internet (preferentemente por banda ancha), red de área local, intranet, aula de informática, etc.

La entonces ministra de Educación, Política Social y Deporte, Mercedes Cabrera, clausuró el 28 de junio de 2008 junto al ministro de Industria, Turismo y Comercio, Miguel Sebastián, el Congreso nacional Internet en el Aula.

Cabrera anunció durante su intervención, que el Departamento que dirigía iba a poner en marcha una serie de iniciativas destinadas a introducir en España la escuela 2.0. “Los profesionales y

⁴ O.D.E. siglas que utilizaremos para los objetos digitales educativos. Son contenidos multimedia, interactivos, accesibles, modulares, adaptables, reutilizables en distintos contextos instructivos e interoperables.

los estudiantes serán sus protagonistas y sus destinatarios, los creadores de contenidos y los demandantes de información al mismo tiempo. Es la nueva generación de Internet, la escuela 2.0 que debemos aprovechar para elevar la preparación de nuestros jóvenes”, afirmó la ministra.

Entre estas medidas destacaba el lanzamiento en curso 2009 de un nuevo portal de Internet para que profesores y alumnos intercambien sus experiencias, y difundan sus avances y conocimientos a toda la comunidad educativa. EducaMadrid es la Plataforma Tecnológica Educativa de la Comunidad de Madrid.

1.4.2. CONGRESOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y ESPACIOS VIRTUALES.

A través de Internet, el autor de esta tesis, ha tenido acceso a las conclusiones, ponencias y comunicaciones de los numerosos congresos convocados en distintas partes del mundo sobre uso de nuevas tecnologías en la educación. Se buscó información de interés para definir el contexto educativo y las diferentes tendencias con material didáctico digital.

Resulta imposible enumerar todos, pero si es posible reseñar los más importantes, por su afinidad, con la presente investigación:

CIVE, “Congreso Virtual de Educación” desde la Universitat de les Illes Balears de carácter anual. Su objetivo principal es el de convertirse en punto de encuentro de profesionales de la educación y la psicología educativa de ámbito internacional utilizando como soporte las herramientas de Internet.

Como otros objetivos, podemos mencionar:

- Incrementar los contenidos de calidad específicos al mundo de la Educación y la Psicología Educativa en Internet.
- Mantener una vía de comunicación útil entre los profesionales interesados en la educación, sin límites de fronteras.
- Estimular la utilización de Internet y trasladar a este medio electrónico los contenidos de otras reuniones presenciales de todos los niveles.

También fueron consultados las ponencias y comunicados de los congresos convocados por la U.N.E.D. y realizados en Madrid sobre “Informática educativa”. Por ejemplo:

XI Congreso Internacional de Informática Educativa. Las pizarras digitales y los recursos informáticos en el aula. Entre sus objetivos queremos destacar:

- Utilización del ordenador en las tareas docentes, de investigación y de gestión.
- Ofrecer el contexto adecuado para que los profesionales de la educación que lo deseen tengan la oportunidad de expresar sus reflexiones, experiencias, aplicaciones, demostraciones... relacionadas con la Informática

El portal educativo www.educared.com de la Fundación Telefónica convoca desde 2002, el Congreso Internacional EDUCARED “Educación en la RED: enseñar a aprender” e intenta convertirse en lugar virtual de encuentro para el profesorado. Facilita recursos, unidades didácticas y foros...

e-COMS, gestión de contenidos electrónicos <http://www.mariapinto.es/e-coms/>. Recurso para docentes y documentalistas, interesados en la gestión de contenidos electrónicos, cambios de la

sociedad de la información por su uso en la vida en general y en la educación en particular, habilidades y competencias para manejarlos.

El **I Simposio Pluridisciplinar sobre diseño, evaluación y descripción de contenidos educativos reutilizables**⁵ se plantean una serie de preguntas en torno a las cuales reflexionar y proponer soluciones alrededor del tema general del congreso, algunas cuestiones concretas de especial interés son las siguientes:

- ¿Cómo pueden aplicarse los criterios de diseño pedagógico a los objetos didácticos?
- ¿Cuáles son las funciones y significados de los contenidos didácticos en el *e-learning*?
- ¿Qué es la reusabilidad en contenidos didácticos? ¿En qué afecta este concepto al diseño pedagógico de los contenidos?
- ¿Desde qué modelo o modelos del aprendizaje pueden llevarse a cabo el diseño de los objetos didácticos?
- ¿Son adecuados los actuales estándares de metadatos educativos?
- ¿Cómo se evalúa la calidad de un objeto didáctico?

EDUTIC⁶ tiene asociada una lista de distribución en RedIris y una plataforma de aprendizaje dedicada a la articulación curricular de las T.I.C. en la educación no universitaria. Conceptos como *webquest*, *portafolios electrónicos*, *directorios educativos interactivos*, *edición y publicación on line de materiales curriculares* y *e-learning*, a través de la plataforma **EDUONLINE** (<http://www.eduonline.ua.es>) son los que conforman **EDUTIC**.

El Congreso Nacional Internet en el Aula se celebró en el periodo de abril a octubre de 2008 en dos modalidades diferenciadas: Virtual y Presencial.

El objetivo general del Congreso Nacional Internet en el Aula ha sido favorecer la sensibilización de la comunidad docente española en el uso de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC). Se pretendió, por una parte, profundizar en la sensibilización de las potencialidades que las TIC ofrecen como herramientas de mejora de los procesos educativos y por otra, ofrecer a la comunidad docente criterios, metodologías y herramientas que le posibilite aplicar y transferir las prácticas recogidas al entorno y contexto de su propio centro.

FICOD

Foro Internacional de los Contenidos Digitales, nace en el año 2007, dentro del conjunto de medidas aprobadas por la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio dentro del Plan Avanza para el desarrollo de la Sociedad de la Información y la convergencia con Europa y entre las Comunidades Autónomas.

El objetivo principal de FICOD es dar a conocer los productos y servicios de la industria de los contenidos digitales, buscar sinergias e intercambiar experiencias, con especial foco en los mercados

⁵ I Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables, celebrado en Guadalajara (España) del 20 al 22 de octubre de 1994.

⁶ Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación) –<http://www.edutic.ua.es>

de lengua española. Es un punto de encuentro, de formación y de conocimiento para todos aquellos interesados en el mundo de los contenidos digitales.

En blog escrito por Ficod-14 (07.08.2014) se destaca que el 50% de las clases serán vía e-learning en 2019.

El negocio del *e-learning* está transformando de forma acelerada el modelo educativo tradicional al que estábamos acostumbrados. Las previsiones para el sector de e-learning suponen un cambio en los hábitos de estudio y un ahorro de, al menos, un 50% de los costes y los gastos asociados a la metodología de estudio tradicional.

Las perspectivas para 2015 auguran que el e-learning o enseñanza en línea duplicará su volumen hasta superar los más de 100.000 millones de dólares en el mercado mundial. Esta predicción viene determinada por el enorme crecimiento del sector en los últimos años, que ha pasado de 35.600 millones en 2011 a una cifra de negocio de 56.200 millones de dólares en 2013, un crecimiento del 55,21%. Son datos del estudio “El mercado global de *e-Learning* 2014” realizado por Online Business School (OBS). Este centro también cree que, a partir de 2030, las promociones de alumnos no conocerán la pizarra ni la tiza y que ya en 2019 el 50% de las clases serán vía e-learning.

Una de las tendencias más importantes será el *Mobile Learning*. Se estima que moverá 9.100 millones de dólares en 2015, un crecimiento anual medio del 22,7%. Un 61% de los usuarios utiliza las tablets para acceder a *M-Learning* frente al 29% que lo hace a través de su *Smartphone*.

En blog escrito por Ficod-14 (15.07.2014) señala a los contenidos digitales como un nuevo yacimiento de empleo. Una de las áreas con más demanda de profesionales en la actualidad es el sector de los contenidos digitales. Las salidas profesionales que ofrece son muy amplias y muchos de los jóvenes que han escogido este campo ya están triunfando tanto dentro como fuera de España. El Director General de Red.es, César Miralles, asegura que “en los próximos años se generarán 300.000 empleos en contenidos digitales”.

Es necesario destacar los congresos que han sido una referencia clara y coincidente con nuestra línea de investigación, y es evidente que en el trabajo actual, uno de sus objetivos fundamentales es la creación de contenidos educativos y potenciar Internet en el aula. En la mayoría de los congresos consultados se evidencia, que los contenidos electrónicos y los materiales didácticos multimedia están ahí y son unos recursos valiosísimos e incomparables para usar en la enseñanza.

1.4.3. FUENTES CONSULTADAS.

Bibliotecas	Bases de datos	Red
Biblioteca Nacional. Madrid	Teseo	Internet
Facultad de Bellas Artes UCM	TDR (Tesis doctorales en red)	Servicio de publicaciones del MEC
Facultad de Ciencias de la Educación UCM	DIALNET	Ebiblioteca
Biblioteca de la Escuela de Arte la Palma	CIDE. Madrid	Sitios web de almacenamiento de imágenes y foros de fotografía (Picasa, Flickr, Imagen Shack, Bing Images, Photaki, Blogger, Wikimedia Commons, Miarroba).
Biblioteca de tesis inéditas	Compludoc	
Red de bibliotecas públicas de la Comunidad de Madrid	Otros	

Figura 6: Tabla de algunas fuentes consultadas.

1.5. OBJETIVOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.



Figura 7: Gráfico objetivos de la investigación. Elaboración propia.

A partir de la hipótesis establecida en el apartado 1.3. e intentar su verificación, nos llevó a enunciar los objetivos siguientes:

1. Valorar si la carga lectiva asignada al módulo o materia es suficiente para impartir los contenidos del curso con la idónea calidad educativa.
2. Determinar la eficacia didáctica de la tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen en la mejora del aprendizaje.
3. Investigar modelos metodológicos y su aplicación didáctica que gestionen la adquisición de conocimientos de destrezas, conceptos y actitudes.
4. Adaptar a la praxis el método emergente, implementando una *Aplicación didáctica* (Web educativa y curso virtual) para estudiar desde la experiencia, su incidencia como material de apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje presencial.
5. Comprobar la valoración de los estudiantes de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes acerca del método emergente y su *Aplicación didáctica*, en donde ellos pueden controlar su proceso de aprendizaje.
6. Documentar la valoración de la *Aplicación didáctica* como recurso docente por expertos: profesionales, profesores del ámbito de Educación Plástica, Visual y/o Tecnológica y en enseñanzas afines.

El propósito de esta investigación es comprender, explicar, predecir y controlar el proceso de enseñanza aprendizaje. En resumen, la investigación se propone producir la información necesaria para introducir mejoras y cambios, y esta información debe ser útil para el investigador y para otros en el ámbito de las enseñanzas artísticas.

1.6. RESUMEN DE LOS CAPÍTULOS

Como ya hemos dicho el punto de partida de la investigación fue intentar resolver los problemas observados en la práctica educativa diaria para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje. Para ello se plantea elaborar un método y desarrollar material didáctico de acuerdo con el método. Se investigaron fuentes y líneas coincidentes con los objetivos planteados que respaldarán y legitimarán la elaboración del curso virtual, las Guías didácticas y el material de apoyo.

La memoria ha quedado estructurada en ocho capítulos y cuatro anexos:

1. **Planteamiento:** En el primer capítulo se expone la introducción y justificación de la investigación. Después nos documentamos del estado de la cuestión a través de referencias documentales en investigaciones sobre la misma línea y ámbito educativo, lo cual nos llevó a enunciar hipótesis y objetivos.
2. **Metodología:** En este capítulo exponemos las Influencias metodológicas de la investigación y la aplicación práctica. Adecuación de la teoría de la elaboración y la educación artística como disciplina para realizar el material didáctico de la *Aplicación didáctica* práctica. Métodos de recogida y análisis de datos .
3. **Marco teórico:** en este capítulo se exponen las múltiples referencias teóricas y estratégicas, bases del método emergente para realizar el curso virtual de la *Aplicación didáctica* para un entorno mixto de aprendizaje. Se explicita el marco conceptual para realizar la investigación y una aproximación al modelo teórico en el que se inscribe el proyecto. Los medios didácticos y recursos educativos, objetos de aprendizaje e influencias.
4. **Marco empírico:** en este capítulo explicamos el desarrollo de la experiencia, se describen los objetivos, características y criterios sobre la Aplicación didáctica práctica y los medios didácticos elaborados. La Web educativa, el curso virtual, las Guías didácticas y el material de apoyo. Estrategias de organización y características estructurales, estéticas, formales y de usabilidad de los recursos. Y al final el porqué se han seleccionado la plataforma Pc y el programa *Photoshop 7* para realizar las tareas.
5. **Análisis e interpretación de los datos:** se expone el desarrollo de la práctica, el enfoque y los criterios de fiabilidad, validez, aplicabilidad y consistencia. Así como las distintas estrategias de triangulación utilizadas. El desarrollo y resumen experimental de la investigación y sus fases. Así como, los sistemas de análisis, recogida e interpretación de los datos recopilados en la experiencia.
6. **Análisis e interpretación de los resultados obtenidos:** resume los resultados alcanzados, gráficas y conclusiones. A través del estudio, resumen y revisión de los objetivos, con los datos recopilados, reflexionamos sobre la veracidad del trabajo realizado, su aplicación, reusabilidad y futuras líneas de investigación. Y sobre todo, el grado de aceptación de la *Aplicación didáctica* en un entorno mixto de aprendizaje.
7. **Conclusiones:** resume las conclusiones. A través del estudio, resumen y revisión de los objetivos, con los datos recopilados, reflexionamos sobre la veracidad del trabajo realizado, su aplicación, reusabilidad y futuras líneas de investigación. Y sobre todo el grado de aceptación de la Aplicación didáctica visual y su entorno mixto de aprendizaje.

8. Referencias, bibliografía e Índice de figuras: se enumeran las fuentes consultadas.

9. Anexos:

1. Guía didáctica docente (incluye DVD con todo el material del curso virtual y tesis).
2. Cuestionarios estudiantes.
3. Estadísticas cuestionarios estudiantes.
4. Entrevistas expertos en línea.

CAPÍTULO 2:

Metodología

Contenido

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA.

2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	43
2.1.1. INFLUENCIAS INCORPORADAS AL MÉTODO	43
2.1.1.1. ESPÍRITU INNOVADOR CONTEMPORÁNEO	44
2.1.1.2. METODOLOGÍA CUALITATIVA	44
2.1.1.3. METODOLOGÍA CUANTITATIVA	46
2.1.1.4. INVESTIGACIÓN ACCIÓN	46
2.1.1.5. TEORÍA FUNDAMENTADA	47
2.1.1.6. METODOLOGÍA BASADA EN LAS ARTES VISUALES	47
2.1.1.7. METODOLOGÍA SEGUIDA EN LA INVESTIGACIÓN	48
2.1.2. SELECCIÓN DE INFORMANTES Y ROLES	48
2.1.2.1. RECOGIDA DE INFORMACIÓN Y ELABORACIÓN DE DATOS	49
2.1.2.2. ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS	50
2.2. METODOLOGÍA DE LA APLICACIÓN PRÁCTICA	50
2.2.1. INFLUENCIA DE MÉTODOS Y TEORÍAS DE APRENDIZAJE	51
2.2.1.1. UN MÉTODO DE APRENDIZAJE HIPERMEDIA	52
2.2.1.2. MULTIMEDIA INTERACTIVO	54
2.2.1.3. MÉTODO BASADO EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO	55
2.2.1.4. MÉTODO Y MATERIAL BASADOS EN LA ENSEÑANZA TUTORIAL	55
2.2.2. METODOLOGÍAS UTILIZADAS	56
2.2.3. APLICACIÓN DEL MÉTODO	57
2.2.4. METODOLOGÍA DEL MATERIAL DIDÁCTICO	59
2.2.5. EL DISEÑO INSTRUCCIONAL Y LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	60
2.2.6. COMPONENTES ESTRATÉGICOS DE LA TEORÍA DE LA ELABORACIÓN	63
2.2.7. APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO DISCIPLINA	75
2.2.7.1. UTILIZACIÓN DE EACD EN EL LA APLICACIÓN DIDÁCTICA	77
2.3. PROCEDIMIENTOS Y MUESTRAS SELECCIONADAS	81
2.3.1. MÉTODOS DE RECOGIDA Y ANÁLISIS DE DATOS	81
2.3.1.1. OBSERVACIÓN	81
2.3.1.2. EL DIARIO	82
2.3.1.3. CUESTIONARIO	84
2.3.1.4. ENTREVISTAS	84
2.3.1.4.1. CARACTERÍSTICAS Y APORTACIÓN DE LA ENTREVISTA	84
2.3.1.4.2. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE EXPERTOS	85
2.3.1.4.3. FORMACIÓN Y EXPERIENCIA DE LOS EXPERTOS	86
2.3.1.4.4. ATRIBUTOS DEL CASO TÍPICO IDEAL DEL EXPERTO	86
2.3.1.4.5. RELACIÓN DE EXPERTOS	87

En este capítulo exponemos las Influencias metodológicas del método emergente la y su aplicación empírica. Adecuación de la teoria de la elabortación y la educación artística como disciplina para realizar el material didáctico de la aplicación práctica. Métodos de recogida y análisis de datos.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA.

Antes de una investigación es imprescindible tener en cuenta, que ésta debe seguir una metodología lógica y secuenciada. En todo caso, la adecuación temporal de las fases del trabajo, *a priori*, es una especulación aproximativa, puesto que será la propia investigación, fundamentalmente cualitativa, quien establezca los tiempos necesarios en cada fase. Tiempos que estarán condicionados por la retroalimentación de la investigación a partir del propio estudio experimental, en el sentido más amplio del término, y de las continuas comparaciones, reflexiones, evaluaciones y modificaciones realizadas.

En nuestra investigación hacemos uso de distintos métodos, estrategias y técnicas para el estudio de la hipótesis y conseguir los objetivos. Partimos de un **enfoque prioritariamente cualitativo con metodologías cualitativas y cuantitativas**, aplicadas a los procesos de análisis de los datos obtenidos de los participantes en la fase empírica, a través de la observación participante del investigador, los cuestionarios a estudiantes y las entrevistas en línea a expertos.

Este capítulo se subdivide en las metodologías de la investigación y las utilizadas en la fase empírica para implementar el método y su desarrollo práctico, recopilado en el anexo I: Guía docente.

2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. INFLUENCIAS INCORPORADAS AL MÉTODO

Es fundamental destacar la **flexibilidad** como una característica importante de la metodología de esta investigación, en el sentido de no contar con una planificación exhaustiva que determinase qué teorías utilizar, qué técnicas y modelos de investigación escoger, qué información recoger, cuándo, mediante qué instrumentos, etc. Si consideramos que la flexibilidad es positiva, que enriquece los procesos, que los dinamiza... No se puede olvidar que también genera cierta dosis de ansiedad, inseguridad que provoca determinados bloqueos e indecisiones. Podríamos opinar, que la flexibilidad fue experimentada como un elemento positivo durante toda la investigación, pues a pesar de los inconvenientes como la incertidumbre y la falta de concreción, cuando se anhela tener la planificación perfectamente hecha, cerrada, rígida, con la falsa esperanza de que nos asegura que vamos por el buen camino, la flexibilidad permite la **retroalimentación** constante, la imprecisión en la concreción nos abre todo un mundo de posibilidades por descubrir que nos ha obligado a realizar una investigación abierta de miras. Por medio del estudio, la comparación y la reflexión, nos conduce a nuevos caminos para modificar y reestructurar los andamiajes metodológicos de una secuenciación exacta de las fases de la investigación, que se ha ido configurando a lo largo del estudio conforme a una visión ecléctica, crítica y abierta.

2.1.1.1. ESPÍRITU INNOVADOR CONTEMPORÁNEO

En una primera aproximación etimológica al término, se puede hablar de innovación en el sentido de la mera introducción de algo nuevo y diferente; sin embargo, este significado, deja abierta la posibilidad de que ese “algo nuevo” sea o no, motivo de una mejora.

En la presente investigación el término innovación es utilizado para designar una mejora con relación a métodos, materiales, formas de trabajo, etc., utilizados con anterioridad.

Así, un primer acercamiento al concepto de innovación puede ser el de “introducción de algo nuevo que produce mejora”.

La innovación educativa implica esencialmente cambios en la práctica profesional y que no son substancialmente importantes para el sistema educativo en su conjunto.

Los principales estudios sobre la innovación educativa, al igual que éste, han procedido bajo una lógica inductiva, esto es, se analizan las experiencias que se han realizado y sobre ellas se teoriza.

Las características propias de la innovación educativa como señala María Acaso en su tesis son muy concretas y aplicables a nuestra investigación:

“La innovación en educación ha de ser provocada, siendo por el producto de una acción concreta con objetivos determinados.

La innovación en educación ha de ser planificada, ha de estar englobada dentro de un proyecto controlado alejado lo más posible de la improvisación.

La innovación en educación ha de ser estable, es decir, aunque se da por supuesto que los resultados de dicha innovación pueden ser rectificadas y modificados, estos han de tender hacia la estabilidad durante la mayor cantidad de tiempo posible”.

Y por último, la innovación en educación ha de ser normativa en el sentido de que ha de tener como objetivo la mejora del sistema”. (1997, pág. 124)

La presente investigación, al igual que señala María Acaso, cumple todos y cada uno de los requisitos citados, en tanto en cuanto los resultados van a ser el producto de una acción concreta con un objetivo determinado (*Aplicación didáctica*), existe una planificación global de todos los pasos dados (desarrollo de la teoría de aprendizaje y del método pedagógico), se pretende en relación a los resultados cierta estabilidad de las conclusiones elaboradas a partir de los mismos (continuar las líneas de investigación abiertas) y el marco elegido pertenece al sistema educativo formal.

2.1.1.2. METODOLOGÍA CUALITATIVA

La investigación cualitativa se basa en un conjunto de prácticas interpretativas que extraen descripciones a partir de observaciones (entrevistas, notas de campo, registros escritos de todo tipo...) y se caracteriza por su flexibilidad, característica muy adecuada al trabajo presente, como hemos comentado, por su capacidad para adaptarse a los cambios que se produzcan en la realidad estudiada. El trabajo realizado se ajusta a todos los rasgos enunciados por Janesick (1994, pág. 212), el cual estableció como rasgos peculiares del diseño cualitativo los siguientes:

- *El holístico. Se mira con una visión amplia y se comienza una búsqueda por comprender lo complejo.* El trabajo se inicia a partir de las carencias detectadas en el proceso de enseñanza

aprendizaje en el ciclo formativo de grado superior de Artes Aplicadas al Muro, pero con la intención de experimentarlo y extenderlo a otros niveles y disciplinas afines en el campo de las artes visuales de otros planes de estudios.

- *Se centra en las relaciones dentro de un sistema o cultura.* En nuestro caso concreto el ámbito es la enseñanza artística de las Artes Plásticas y Diseño en las Artes Aplicadas al Muro.
- *Hace referencia a lo personal, cara a cara, e inmediato.* El investigador es el observador participante, por consiguiente está dentro de su día a día laboral.
- *El diseño cualitativo se interesa por la comprensión de un escenario social concreto, no necesariamente en hacer predicciones sobre el mismo.* En nuestro caso hacemos referencia al aula presencial y virtual como protagonista de principio a fin.
- *Exige que el investigador permanezca en el lugar de estudio durante un largo tiempo.* El investigador lleva impartiendo la materia desde la implantación del plan de estudios, durante el curso académico 2002-2003.
- *Exige tanto tiempo para el análisis como para la estancia en el campo.* Evidentemente así es, pero incluso en nuestro caso concreto ha exigido más tiempo para el análisis y la elaboración que para la estancia en el aula.
- *Supone que el investigador desarrolle un modelo de lo que ocurre en el escenario social.* Es uno de los objetivos de la aplicación educativa creada, utilizado en los proyectos finales con una orientación temática transversal.
- *Requiere que el investigador se constituya en el instrumento de investigación. El investigador debe tener la habilidad suficiente para observar y agudizar su capacidad de observación en la entrevista cara a cara.* En base al oficio del investigador y con el apoyo de unas herramientas muy valiosas como el Diario del curso y las fichas del alumnado. Así como las tres entrevistas personales que, como mínimo se realizan al inicio del curso, al final del primer cuatrimestre y en la evaluación final, junto con los cuestionarios que se formalizan al final del curso por el alumnado que lo desee.
- *Incorpora el consentimiento informado y la responsabilidad ética.* Estimamos y esperamos que así sea en base al currículo docente, profesional y personal del investigador.
- *Describe las posibles desviaciones propias del investigador y sus preferencias ideológicas.* En la Web educativa y el curso virtual se hace evidente el posicionamiento del investigador, así como en el aula presencial.
- *Requiere el análisis conjunto de los datos.* El planteamiento holístico de esta investigación es evidente, tanto en el enfoque cualitativo y cuantitativo de recopilación, como en la valoración y triangulación de datos.

En la investigación de campo es preciso que el investigador se integre en la situación estudiada (Rodríguez Gómez, Gil Flores, & García Jiménez, 1999, págs. 165-166), en el trabajo de investigación realizado cumple con la implicación mencionada, puesto que el investigador es el observador participante.

Respecto a las características expuestas se puede decir que se cumplen en su totalidad. El contexto del aula real es el lugar habitual de trabajo del investigador. El trabajo en el aula con un ratio máximo de 15 estudiantes permite una enseñanza personalizada y cercana. Los trabajos basados en proyectos posibilitan la integración de los participantes en el proceso educativo. El investigador en su rol como docente trata de empatizar, en la medida de lo aconsejable y posible, con grupos de alumnos muy heterogéneos, pero con un objetivo común.

Desde el plano *epistemológico*, se hace referencia al establecimiento de los criterios, a través de los cuales se determinan la validez y bondad del conocimiento. Así, frente a la vía hipotético-deductiva, implantada mayoritariamente por lo general, en nuestra investigación cualitativa asumimos una **vía inductiva**. Parte de la realidad concreta y los datos que ésta le aporta para llegar a una teorización posterior.

Desde el nivel *técnico*, preocupado por las técnicas, instrumentos y estrategias de recogida de información, se caracteriza por la utilización de procesos que permitan recabar datos, que informen de la particularidad de las situaciones, permitiendo una descripción exhaustiva y densa de la realidad concreta, objeto de investigación (cuestionarios a estudiantes y entrevistas semiestructuradas a expertos, entre otros).

2.1.1.3. METODOLOGÍA CUANTITATIVA

La metodología cuantitativa se ha utilizado para realizar las mediciones con cifras y gráficos (categorización, tabulación y representación gráfica de datos y resultados); mediante la realización de cuestionarios al alumnado.

2.1.1.4. INVESTIGACIÓN ACCIÓN

En el método investigación acción destaca el carácter preponderante de la acción, que se concreta en el papel activo que asumen los sujetos que participan en la investigación, la cual toma como inicio los problemas surgidos de la práctica educativa, reflexionando sobre ellos, rompiendo de esta forma con la dicotomía separatista teoría/práctica.

La fase preparatoria compuesta por la etapa reflexiva donde se establece el marco teórico-conceptual desde el que parte la investigación, la cual se va utilizar como referencia durante todo el proceso, y la etapa de diseño donde planificar las actuaciones y diseñar la investigación.

El autor, del mismo modo que el Foro Pedagógico de Internet, que promueven las Fundaciones Encuentro y Telefónica, no teme ser tenido por constructivista en el verdadero sentido pedagógico del término. Entendemos que no existe una teoría constructivista, sino un conjunto de visiones epistemológicas, psicológicas, educativas y socioculturales sobre el aprendizaje que tienen sus raíces en las investigaciones de muchos autores y escuelas de pensamiento, tales como los seguidores de la corriente Gestalt, Piaget, Wallon, Vygotsky, Bruner, Dewey, Gagné, Ausubel y Novak, entre otros.

Entre los radicales de la visión *endógena*, que niegan prácticamente la tarea del profesor, y los de la visión *exógena*, que ponen todo el trabajo educativo en las manos de éste, existe naturalmente el **constructivismo dialógico** que responde a la realidad contextual del alumno. Éste necesita una estructura interna que le permita comprender, representar y operar con la información del mundo exterior y para ello se requiere la manipulación.

2.1.1.5. TEORÍA FUNDAMENTADA

“La teoría fundamentada no es una teoría, sino una metodología para descubrir teorías que dormitan en los datos” (Strauss, 2004, pág. 51).

Según Sandoval (1997, pág. 89), la teoría fundada:

“Es una Metodología General para desarrollar teoría a partir de datos que son sistemáticamente capturados y analizados; es una forma de pensar a cerca de los datos y poderlos conceptualizar... Aun cuando son muchos los puntos de afinidad en los que la teoría fundamentada se identifica con otras aproximaciones de investigación cualitativa, se diferencia de aquellas por su énfasis en la construcción de teoría.”

El método de la teoría fundamentada es el de *Comparación Constante*, que connota, como dice Sandoval, una continua revisión y comparación de los datos capturados para ir construyendo teoría de la realidad. En este proceso, el análisis e igualmente el desarrollo de teoría tiende a darse al mismo tiempo y en tal sentido los niveles de análisis se retroalimentan uno al otro de forma continua.

2.1.1.6. METODOLOGÍA BASADA EN LAS ARTES VISUALES

Desde comienzos de la década de 1990 el concepto de “Investigación basada en las Artes” o “Investigación Educativa basada en las Artes Visuales” (IEAV) comenzó a abrirse paso en los círculos académicos de investigación en ciencias humanas y sociales, como una de las líneas más novedosas y arriesgadas de investigación dentro de las metodologías cualitativas. “ArteInvestigación” es todavía una línea metodológica incipiente, que se considera como una sub-modalidad de los métodos cualitativos.

La IEAV es la metodología que adopta los modos propios de la creación artística en las artes y culturas visuales. Sus estrategias conceptuales, su enfoque de los temas, sus técnicas e instrumentos de investigación se asimilan a los procesos propios de creación en el conjunto de las artes y culturas visuales para abordar y resolver problemas educativos. Es una línea de desarrollo metodológico, entre otras, que se corresponde a los lenguajes de las Artes Visuales.

Los rasgos más prominentes que caracterizan la IEAV de acuerdo con Ricardo Marín Viadel (2005, págs. 223-274) y que coinciden con la línea de investigación actual son:

“El método se basa o fundamenta en los procesos de creación de imágenes típicos de las diferentes especialidades y disciplinas de las artes visuales”.

El entorno de aprendizaje diseñado en la presente investigación es totalmente visual y se basa en las imágenes para conseguir desarrollar la alfabetización visual del alumnado, entre otras.

“Los problemas que se abordan son los problemas educativos en general y los de la Educación Artística en particular”.

En nuestra investigación lo primero que hemos intentado detectar han sido las dificultades y sus posibles soluciones, con el fin de mejorar la calidad educativa de un entorno específico inicialmente, para luego extrapolarlo a uno general.

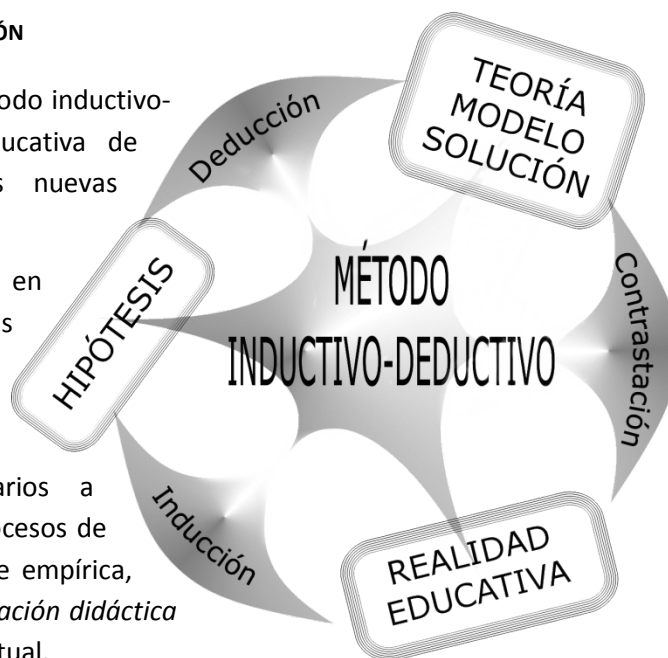
“Los lenguajes y formas de representacionales prioritarias y distintivas son los visuales: la fotografía, el dibujo, el video, el cine, la pintura, la escultura, el diseño grafico, el cómic, la cerámica, la publicidad y los sistemas multimedia, etc.”

La coincidencia es completa con nuestro trabajo, puesto que todos ellos son recursos utilizados y/o utilizables.

2.1.1.7. METODOLOGÍA SEGUIDA EN LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación parte de un método inductivo-deductivo y un modelo de innovación educativa de resolución de problemas basado en las nuevas tecnologías.

Esta es una investigación sustentada en métodos para el análisis de los datos cualitativos y cuantitativos. Los cualitativos en forma de observación participante y a partir de entrevistas semiestructuradas a expertos; los cuantitativos obtenidos de los cuestionarios a estudiantes. Estos métodos aplicados a los procesos de análisis de los datos obtenidos durante la fase empírica, con la implementación progresiva de una *Aplicación didáctica* para un entorno de aprendizaje mixto, real y virtual.



2.1.2. SELECCIÓN DE INFORMANTES Y ROLES.

Figura 8: Representación del método inductivo-deductivo utilizado, entre otros. Elaboración propia.

Los informantes en la investigación son:

El informante clave es el propio investigador que aglutina los roles de observador participante, como profesor de la materia e informante clave que aporta el grueso de la información, coordina y dinamiza el proceso investigador.

El investigador aglutina los roles de observador participante e informante clave, puesto que tiene acceso a la información más importante del trabajo, tanto como profesor de la materia que como por el conocimiento sobre el contexto, aporta el grueso de la información y actúa como coordinador, supervisor, en definitiva es el motor de la investigación.

Los expertos seleccionados aportan el grueso de la información cualitativa determinada y más desconocida, sobre el escenario objeto de estudio (Método y Aplicación didáctica visual en un entorno mixto de aprendizaje).

Los expertos, docentes y profesionales afines a las nuevas tecnologías y/o la práctica pedagógica en la materia o afines, son informantes clave que permiten el acceso a información cualitativa, puesto que su formación académica y perfil profesional les avala. Con los expertos se han realizado encuestas semiestructuradas en línea y presenciales. Su selección se realizó por su experiencia y conocimientos sobre el tema abordado en esta investigación, su relación con el investigador y lo que es más importante, por su voluntad de cooperación.

El profesorado elegido está relacionado con la materia del trabajo o afines. Fundamentalmente se ha contado con la colaboración del profesorado de los centros educativos oficiales de Madrid: Escuela de Arte La Palma, Escuela Superior de Diseño y Facultad de Bellas Artes. Los docentes seleccionados imparten disciplinas como dibujo, pintura, proyectos, nuevas tecnologías aplicadas, talleres artísticos, etc. En función del grado de afinidad de la especialidad y el perfil profesional del participante, se han realizado la selección de los encuestados.

Y por último el alumnado del ciclo formativo superior y bachillerato de artes, con el rol de participantes e informantes. Toda la información conseguida a lo largo de ocho años de investigación, mediante diversas herramientas y estrategias como el diario de grupo y los cuestionarios, entre otros, es considerada enriquecedora por el investigador y muy valorada, puesto que fueron estudiantes los que aportaron sugerencias y observaciones, incluso antes del inicio de este trabajo, lo cual permitió una retroalimentación constante en paralelo a la investigación, lo que ha sido muy útil y facilitado la mejora progresiva, curso a curso, de la calidad del método y el material didáctico.

2.1.2.1. RECOGIDA DE INFORMACIÓN Y ELABORACIÓN DE DATOS

Tabla de los instrumentos de recogida y elaboración de datos:

Fases	Duración	Instrumentos
Previa	Cursos académicos 2001-08	Observación participante Diario del docente. Reflexión, recopilación y adaptación de documentación y recursos base.
Inicial	Cursos académicos 2008-12	Observación participante Diario de profesor Cuestionarios Material didáctico. Proyectos
Final	Cursos académicos 2012-15	Observación participante Diario del docente Cuestionarios estudiantes Entrevistas/encuestas expertos Web educativa y curso virtual en <i>Moodle</i> Implementación del entorno mixto de aprendizaje

Figura 9: Tabla de fases e instrumentos de recopilación y elaboración de datos *Elaboración propia.*

En la primera fase se ha recogido información sobre deficiencias y problemas del proceso de enseñanza aprendizaje, pero de forma no planificada, mediante el diario y la observación participante en el transcurso del curso académico, al objeto de contar con un cierta retroalimentación del proceso que permitiese ir evaluando el aprendizaje, para reconducirlo como fuese necesario para subsanar las dificultades. Cuando se planteó en el curso académico 2007-08 el formalizar la investigación sobre la labor docente fue necesario hacer una valoración de la información disponible, y de cuáles serían, en función de los objetivos, los datos que necesitaba recopilar y elaborar para afrontar el estudio de la didáctica más apropiada para impartir la materia.

Entre las técnicas y procedimientos empleados para elaborar los datos analizados en la investigación.

Es destacable la continua **triangulación de datos** realizada, la cual se ha presentado de tres formas diferentes: de una parte, se ha realizado una triangulación de métodos cualitativo y cuantitativo, al utilizarse instrumentos diversos para recoger información sobre un mismo aspecto; cuestionarios y encuestas. Por otra parte, ha habido triangulación de sujetos, ya que cada experto y discente son de diferentes niveles educativos, (Bachillerato de Artes, ciclos formativos profesionales superiores y nivel universitario) y se han pronunciado sobre las cuestiones. Ya por último, también se han realizado triangulación de momentos, al haberse recogido información sobre una misma temática en momentos diferentes, desde el inicio en el curso 2007-2008 hasta el 2014-2015, con algún paréntesis por imponderables.

La presencia constante del investigador en el aula, le hace testigo de excepción de todo el proceso. La observación participante fue una constante a lo largo de toda la investigación excepto el curso 2007-08 por la concesión de la licencia por estudios y los períodos de baja por incapacidad laboral transitoria. Para algunos autores, implica una total subjetividad de las opiniones y enfoques del investigador, y desde otros puntos de vista, es una situación muy valiosa por cuanto ofrece información de primera mano. En opinión del investigador y sin engreimiento, nadie como él puede ofrecer una información más válida para el proceso indagativo de esta investigación.

2.1.2.2. ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS

Conforme al concepto de análisis que exponen Gregorio Rodríguez Gómez et al (1999, págs. 165-166), compartimos a veces, que el análisis es concebido como un proceso intuitivo, flexible, orientado a encontrar sentido a los datos sin que para ello sea necesario seguir un proceso de separación en elementos y reconstrucción del todo a partir de las relaciones entre los elementos. En este tipo de enfoques, frecuentemente de tendencia intuitivo-artística, son cruciales la experiencia del investigador y ciertas cualidades de creatividad, imaginación, perspicacia o talento artístico.

Para el análisis de los datos se tuvo que proceder en un primer momento a una tarea tan sencilla como necesaria, como es la identificación y localización de toda la información disponible. Hubo que tomar decisiones en relación a qué informaciones íbamos a despreciar y con cuáles afrontaríamos los procesos de análisis.

Una vez que todos los datos fueron reducidos (segmentación, categorización y codificación) se procedió a la disposición de los mismos al objeto de ir extrayendo conclusiones.

2.2. METODOLOGÍA DE LA APLICACIÓN PRÁCTICA

En la actualidad han proliferado la realización de materiales innovadores así como la puesta en práctica de investigaciones al respecto, tanto desde la iniciativa privada como pública. No obstante, en el contexto educativo de las enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño no existen muchos materiales multimedia, al menos publicado, con la especificidad que requieren dichas enseñanzas. Por tanto resulta clara la necesidad de producir nuevos materiales, en nuevos soportes como una evolución natural de la forma de “hacer”. En nuestro caso crear una Aplicación didáctica digital y analógica, como guía metodológica teórico práctica, y complementaria a los métodos tradicionales empleados en la educación artística en las Escuelas de Arte y enseñanzas afines.

2.2.1. INFLUENCIA DE MÉTODOS Y TEORÍAS DE APRENDIZAJE.

La Web educativa y el curso virtual elaborados están diseñados como herramienta complementaria al proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, se han realizado mediante las nuevas tecnologías e Internet, afrontando los nuevos retos y problemas en cuanto al diseño de los materiales didácticos en formato electrónico, especialmente si se quiere que dichos materiales sean flexibles y reutilizables en diferentes contextos y niveles de aprendizaje.

El **modelo de aprendizaje mixto** elegido (*blended learning*), combina la enseñanza presencial y no presencial. Trata no sólo agregar nuevos recursos al aula, sino además reemplazar algunas actividades de aprendizaje con otras apoyadas en la tecnología. Este modelo es una reflexión sobre cómo se puede introducir la tecnología en la enseñanza del arte aplicado y visual, donde se mantiene como base casi ineludible la clase presencial. El papel del docente en este proceso es crucial, paradigma que actúa como guía e instigador que facilita el aprendizaje autoregulado y colaborativo. El modelo se basa entorno al eje material didáctico del curso virtual y su Guía docente, bajo tutela, dirigida a la personalización de contenidos a los perfiles del alumnado. Pero debe ser el estudiante el que se tiene que adaptar el proceso y el ritmo de formación a sus circunstancias.

La elaboración del método didáctico que combina los recursos presenciales y no presenciales, enriquece el proceso de aprendizaje. Permite subsanar deficiencias de ambos tipos de recursos y mejorar los resultados que se consiguen con un tipo sólo.

Pretendemos que los alumnos utilicen de forma creativa sus conocimientos, para lo cual, se ha diseñado una programación de aprendizaje en progresión, empezando con ejercicios guiados hasta llegar a otros más complejos que ofrecen la posibilidad de aplicar los aprendidos de una manera más abierta, independiente o grupal e interdisciplinar. Se evidencia la postura constructivista del método de este trabajo. El aprendizaje se produce interactuando en el contexto del alumnado. Los individuos forman parte de su medio sociocultural. Y este contexto incluye el entorno social del aula, donde se desarrolla fundamentalmente la investigación. Observamos en la práctica educativa que los estudiantes dan forma al contexto tanto como el contexto les da forma a ellos. Se trata de una relación altamente interactiva que intentamos aprovechar estableciendo un espacio común de comunicación, con un enfoque de la enseñanza que sea provocativo y que permita a los alumnos establecer conexiones sociales. De acuerdo con estos planteamientos, los proyectos elaborados son provocativos porque instigan la crítica y el compromiso social, y mediante esta provocación, se potencia las conexiones sociales del aula.

Es importante elegir y definir qué modelos de enseñanza hemos considerado más adecuados y eficaces para el aprendizaje por medio de las T.I.C., especialmente el diseño instruccional, como se explicará más adelante, se adecua a la enseñanza perseguida y es uno de los pilares del método emergente.

El concepto de objeto didáctico (*learning object*) es el centro del paradigma dominante en cuanto a diseño de contenidos didácticos reutilizables, y ha sido objeto de diversos esfuerzos de estandarización. No obstante hemos recurrido a los recursos y formatos digitales más habituales en la actualidad, de manera que el profesorado y alumnado con un nivel básico en informática los pueda utilizar sin problemas.

2.2.1.1. UN MÉTODO DE APRENDIZAJE HIPERMEDIA

La combinación metodológica ha obligado a realizar una investigación necesaria en la actualidad para encontrar nuevos caminos pedagógicos innovadores y más eficaces que los métodos tradicionales, lo que es sinónimo de integrar y normalizar el uso de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje.

Expusimos con anterioridad que las administraciones educativas potencian el uso de las nuevas tecnologías y facilitan la creación y distribución de Repositorios (recursos digitales educativos). Estas políticas se apoyan en la evidencia avalada por numerosos estudios, que demuestran que las innovaciones en el campo de la tecnología educativa son beneficiosas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

“Hipermedia es el término con que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que tengan texto, video, audio u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios. El enfoque hipermedia de estos contenidos, los califica especialmente como medios de comunicación e interacción humanas, en este sentido, un espacio hipermedia es un ámbito, sin dimensiones físicas, que alberga, potencia y estructura las actividades de las personas.” (colaboradores de Wikipedia, 2010)

La utilización de los métodos hipermedia en este trabajo responde a una concepción del aprendizaje donde se puede seguir un proceso lineal o no, que incluye la integración de múltiples medios visuales y sonoros. La Aplicación didáctica aprovecha la posibilidad fundamental del hipermedia para ofrecer una red de conocimiento interconectado, que permite modificar a través de la comunicación interactiva el aprendizaje de los contenidos, a través de la experiencia personal manejando la Aplicación didáctica creada, con la ayuda de la Guía docente (anexo I).

El trabajo del usuario “experimentando” con la Aplicación didáctica visual, le permite mediante actividades hipermedia, su utilización para facilitar el autoaprendizaje con resúmenes didácticos, fuentes de documentación, documentos de lectura, ejercicios, proyectos y tutoriales escritos y en video.

El profesor de Comunicación Audiovisual Manuel Armenteros apunta respecto al aprendizaje hipermedia que:

“...puede ser paralelo al aprendizaje lector-escritor. Conlleva una reacción en el lector ante estímulos superpuestos: el color, las formas, el sonido... que se pueden agrupar en estímulos perceptivos (captación de los estímulos), gestuales (exploración de pantallas) y lingüísticos (lectura y audición). Se trata de un proceso que está conectado con los lenguajes de los medios de comunicación de masas, donde cada vez existe una mayor presencia del lenguaje visual...” (2006, pág. 321)

En el mismo artículo, el profesor Armenteros (2006, pág. 324) expone como los principales problemas del hipermedia, entre otros, son:

- * *“Desorientación del usuario causada por la estructura de navegación, ya que es sencillo perderse en el material si el usuario sigue enlaces, de tal forma que en un momento dado no identifique en dónde se encuentra o cómo llegó ahí.*

- * *Sobrecarga cognitiva, atribuida a la gran cantidad de caminos que un usuario puede seguir por el hipertexto.*
- * *Existencia de flujos de conceptos y de narración discontinuos, lo que puede inducir a establecer relaciones erróneas entre los elementos de información, provocando inconcordancia con el conocimiento científico.*
- * *Presentación de información y estructura única, dejando a un lado las características y conocimientos de cada usuario.”*

La interfaz de la aplicación basada en criterios de usabilidad proporciona a través de hipervínculos la navegación fácil y eficaz, así como la información de su situación y opciones de reposicionamiento. Al tiempo, las Guías Didácticas elaboradas permiten a través de un organigrama visualizar los diferentes caminos y conexiones que permiten optimizar la consecución de los objetivos pretendidos sin distracción del aprendizaje requerido.

El hipermedia aprovecha las ventajas del hipertexto. Salinas (1994) comenta que el hecho de que su estructura en forma de red simule la organización de la mente humana, permite la conexión asociativa de ideas y propicia que el usuario controle qué quiere ver y cuándo lo quiere ver. Dicha estructura facilita el almacenamiento de información en diferentes medios y formatos, y gracias a las conexiones entre éstos, facilita un acceso rápido.

Como consecuencia, su empleo con fines educativos es, hasta cierto punto, capaz de beneficiar el aprendizaje *“autónomo, significativo, interactivo, abierto y en muchos casos colaborativo”* (Duarte, 2000, pág. 145).

La utilización del hipertexto como recurso aporta múltiples ventajas funcionales y pedagógicas a la *Aplicación didáctica*, resumimos las más usadas:

- Eficacia e inmediatez: al pulsar sobre un hipervínculo en un texto se obtiene la visualización del resultado en segundos, lo cual dota a la lectura de gran agilidad y flexibilidad así como un variado abanico de posibilidades informativas y formativas, al permitir el acceso a documentos de imágenes y/o textos en distintos formatos digitales con enlaces de interés.
- Multimedia: continuando con lo expuesto en el apartado anterior el hipertexto o hipermedia permite acceso a todo tipo de enlaces, a textos e imágenes, pero también permiten integrar cualquier medio compuesto por imágenes sonido, video... y esta posibilidad aporta una gran riqueza de posibilidades didácticas, muy útiles para dinamizar y flexibilizar el proceso de aprendizaje.
- Dinamismo: esta ventaja es resultado de las dos anteriores, el texto hipermedia dota de una estructura dinámica basada en referencias cruzadas y donde la secuencia de enlaces puede ser interminable. Y en este punto nos encontramos con un arma de doble filo, puesto que esta característica es muy apreciada en trabajos de investigación como los ejercicios y actividades creadas en el presente trabajo, por no tener fronteras en la búsqueda de información, pero puede conducir a la confusión por las múltiples expectativas y caminos abiertos, en este efecto dominó, generado por la telaraña de enlaces posibles. Es aquí como es evidente, donde el docente aporta su criterio y establece los límites y cauces más apropiados para conseguir los objetivos pretendidos. Por ejemplo las Guías didácticas, el aula virtual...

2.2.1.2. MULTIMEDIA INTERACTIVO

Los entornos multimedia interactivos son una de las justificaciones del planteamiento de la investigación. Dada la variedad metodológica empleada para desarrollar el método didáctico propio es fundamental resaltar el carácter multimedia e interactivo del mismo, apoyado por los medios didácticos digitales.

El concepto de multimedia ha ido evolucionando a través del tiempo. Al principio se trataba de la utilización de distintos medios: textos, sonidos e imágenes, en todas sus posibles combinaciones. Nosotros utilizaremos en este trabajo multimedia para referirnos al, más acertadamente denominado, multimedia interactivo.

La metodología multimedia interactiva utilizada posibilita el aprendizaje de conceptos y de realización de tareas de manera progresiva e individualizada.

En la publicación *The Interactive Learning Revolution de la Interactive Learning Federation*, mediante un artículo titulado “*Un proceso de transición en la educación europea*” define de forma sencilla y precisa el significado del término interactivo: “*Lo que yo entiendo por aprendizaje interactivo es una situación donde el curso del aprendizaje es controlado por el estudiante*” (Barker & Tucker, 1995, pág. 115).

A partir de esta definición su aplicación a nivel metodológico en este trabajo es fundamental, pues propicia un papel activo del usuario, al permitir la posibilidad de intervenir en el desarrollo de su propio proceso de aprendizaje.

El método aplicado al entorno de aprendizaje mixto permiten elegir al estudiante su propia secuencia de aprendizaje de modo aleatorio, es decir, él puede decidir qué, cómo y cuándo va a utilizar el material didáctico. Por tanto el estudiante, en función de sus intereses tiene la última palabra sobre el recorrido, el ritmo y el grado de profundización en la utilización del material didáctico proporcionado.

El presente trabajo se basa en generar un entorno que propicia la planificación y el desarrollo de propuestas formativas que integran materiales multimedia e hipermedia y permiten el desarrollo de una propuesta de contenidos de aprendizaje a los alumnos de semi-presencialidad educativa. Pero sin olvidar integrar el uso de plataformas para la enseñanza y el aprendizaje electrónico que permiten la comunicación y el trabajo colaborativo entre profesores y alumnos tanto en situación presencial como no presencial.

También, podemos decir que la interactividad en las nuevas tecnologías es un canal de transmisión de conocimientos entre el docente y el discente, generando un proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo, de retroalimentación o *feedback* entre los mismos, y facilitan la rápida adquisición de conocimientos.

En definitiva la interactividad es uno de los recursos que resulta más atractivo para los usuarios, en cuanto que se inspira y materializa el diálogo, entre el ordenador y el usuario. Los contenidos contruidos con el recurso de la interactividad ofrecen un incentivo más a la participación activa de los estudiantes en general, ya que genera una actitud participativa en el usuario y la simulación de diálogo.

Si partimos de la base de la opinión de numerosos estudios donde se establece que la interactividad mejora el proceso de aprendizaje en función de sus características esenciales como: papel control activo *“per se”* del usuario junto con el acceso aleatorio y no lineal a los contenidos. En definitiva la interactividad permite decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información, si se considera necesario.

Si recordamos la cita de Confucio, primera referencia filosófica de este trabajo: *“Me lo contaron y lo olvidé; lo vi y lo entendí; lo hice y lo aprendí”* y si también hacemos alusión a un artículo del año 96:

“Una vieja estimación sobre el aprendizaje establece que lo que se ve aporta aproximadamente un 25% de conocimiento; alrededor de un 50% cuando se ve y se escucha, y hasta un 75% si se ve, se escucha y se practica” (Díez Hochleitner, pág. 36)

Podemos observar que las citas están muy relacionadas, aunque alejadas en el tiempo pero no en la idea de *“el aprender haciendo”* y en la actualidad la interactividad facilita este planteamiento.

2.2.1.3. MÉTODO BASADO EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO.

El método elaborado recurre al aprendizaje colaborativo complementando a los métodos expuestos con anterioridad y su plasmación en la *Aplicación didáctica* creada se ha realizado a través de la estrategia de aprendizaje basada en proyectos con T.I.C. Se han demostrado los beneficios de las actividades colaborativas en numerosas investigaciones y estudios.

En consecuencia, a un método tutorial con recursos didácticos hipermedia, como es el de este trabajo, nos pareció muy beneficioso las características del aprendizaje colaborativo con la motivación, la capacidad de abordar problemas complejos, la promoción de la participación activa y la implicación por medio de la distribución de roles, estimuladas por el uso de las T.I.C.

De acuerdo con el marco teórico que veremos en el siguiente capítulo, hemos seguido los consejos teóricos en la programación del curso virtual, donde los ejercicios se desarrollan de forma progresiva en dificultad, la concepción de los últimos ejercicios es en proyectos que pueden ser colaborativos, de tal forma que los alumnos se ven obligados a resolver un ficticio realista, un mini proyecto, con la participación de otros módulos o disciplinas que componen el currículo. Esta experiencia les sirve como ejemplo de la necesidad del conocimiento en diferentes disciplinas para resolver la mayoría de los problemas a los que se enfrentarán en su futuro profesional.

2.2.1.4. MÉTODO Y MATERIAL BASADOS EN LA ENSEÑANZA TUTORIAL

La Inteligencia Artificial, la ciencia que lidera las investigaciones en cuanto a métodos tutoriales se refiere, ha desarrollado su línea centrada en la educación, a raíz de la masificación de la educación universitaria en EE.UU. alrededor de los años 60.

María Acaso en su tesis expone que:

“Uno de los primeros tutores inteligentes construido en Estados Unidos, el RBT (Recovery, Boiler Tutor) contenía ya simulaciones interactivas, completadas a base de ayudas, consejos y explicaciones dadas por el paquete de software al estudiante.

La interacción entre el tutor y el operador se realizó a base de menús jerárquicos además de existir pistas visuales (cómo gráficos en movimiento), texto y e información sonora que ayudaban al estudiante en su proceso de aprendizaje.

Las experiencias llevadas a cabo con el RBT dieron como resultado tres conclusiones fundamentales:

- * La primera conclusión era la necesidad de colaborar con expertos en la materia para la realización de los contenidos y organización del software.*
- * La segunda era la necesidad de clarificar e implementar los componentes de una base pedagógica seria en la primera parte de la construcción del tutor y subordinar de esta manera el enseñar al aprender.*
- * La tercera conclusión fue que los tutores inteligentes podían ser utilizados por múltiples estudiantes.” (1997, pág. 263)*

Para la realización del entorno de aprendizaje mixto (método de aprendizaje) y de la web didáctica (medios didácticos) se han seguido las prescripciones basadas en las investigaciones en Inteligencia Artificial:

- Se ha utilizado un método individual / tutorial.
- Los contenidos han sido realizados por expertos en la materia.
- La organización de dichos contenidos ha sido realizada bajo un modelo de enseñanza lo suficientemente validado cuyo objetivo es aprender.
- Los materiales podrán ser utilizados por múltiples estudiantes.

2.2.2. METODOLOGÍAS UTILIZADAS

Teoría del Aprendizaje	Web educativa y curso virtual: “Guía para crear y manipular imágenes”	Métodos de Aprendizaje utilizados
Conductismo	Tutoría, práctica y ejercitación, simulaciones.	Aprendizaje Programado
Cognitivismo	Tutoría, práctica y ejercitación, simulaciones.	Aprendizaje Autónomo
	Tutoría, práctica y ejercitación, simulaciones, resolución de problemas.	Aprendizaje Hipermedia
Constructivismo	Tutoría, práctica y ejercitación, simulaciones, resolución de problemas, autoevaluación.	Aprendizaje Colaborativo.

Figura 10: Teorías y métodos de aprendizaje utilizados para la aplicación didáctica. Elaboración propia.

Las teorías del aprendizaje más extendidas en los modelos educativos actuales se derivan del enfoque objetivista (teoría conductista y teoría cognitivista) y del enfoque subjetivista (teoría constructivista) del aprendizaje. Los contenidos educativos diseñados combinar las tres teorías en un mismo material complementándose entre sí, ya que cada una de ellas facilita un tipo diferente de aprendizaje.

El investigador no ha encontrado una pedagogía ideal para el diseño metodológico de cursos virtuales. Tanto la aproximación tradicional de tipo conductista, como la constructivista presentan ventajas y desventajas.

A partir de esta base, se decidió utilizar una estrategia mixta en donde nos beneficiáramos de las ventajas de ambas perspectivas para un entorno de aprendizaje también mixto.

La perspectiva conductivista se ha utilizado esencialmente para el manejo de los aspectos de tipo organizativo como la definición de la estructura del curso, la enunciación de objetivos y el manejo de las evaluaciones, etc., el ejemplo más claro son las guías didácticas elaboradas para el docente y discente.

La perspectiva constructivista se ha utilizado para los aspectos predominantemente académicos, como la definición de estrategias de interacción planteadas en las actividades individuales y grupales establecidas en los Proyectos, donde se refrendan y contribuyen al logro de los objetivos.

En consecuencia a estas reflexiones, se propone un sistema mixto para el desarrollo del curso virtual con características conductivistas y constructivistas

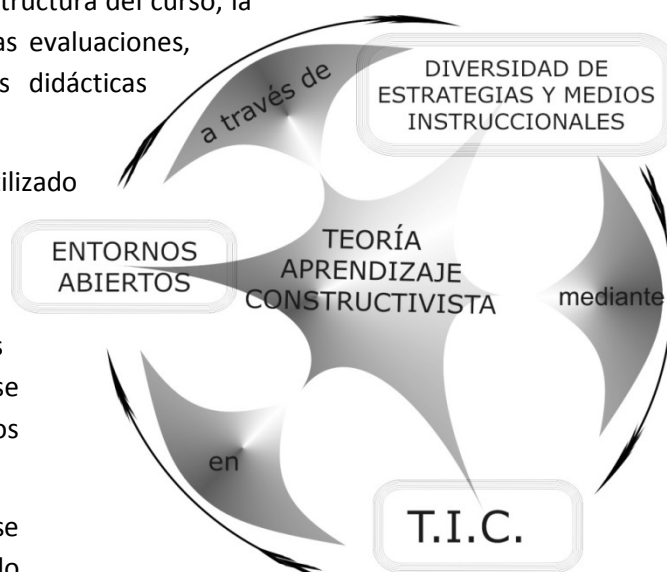


Figura 11: Representación de la teoría de aprendizaje constructivista. Fuente: Elaboración propia

La metodología aplicada en el Curso virtual elaborado para un entorno de aprendizaje mixto, interrelaciona el espíritu constructivista, basado en la práctica personal como generadora del propio conocimiento por el alumnado, combinado con la estructuración de la metodología conductista por el docente-discente, basada en la observación y retroalimentación constante.

2.2.3. APLICACIÓN DEL MÉTODO

Cuando pensamos en métodos de investigación, nos preocupamos por los diferentes modos de acceso, caminos y formas que nos permiten comprobar la validez de nuestras suposiciones. Los métodos científicos son una vía de acceso a la realidad.

Para el desarrollo de todo el material elaborado, el investigador ha puesto de manifiesto las posibilidades ofrecidas por unos instrumentos y herramientas digitales que facilitan las tareas de adquisición de destrezas, conocimientos y actitudes. Así como, mejorar la búsqueda guiada en internet y la utilización de recursos didácticos digitales a los usuarios menos expertos en el manejo de las nuevas tecnologías. Estos planteamientos, potencian un mejor aprovechamiento didáctico y pedagógico del material por los docentes y estudiantes.

El diseño, programación y desarrollo del material multimedia, se realizó tomando como punto de partida los modelos aportados por libros, revistas especializadas, libros digitales y bibliotecas virtuales, adaptándolos convenientemente, con el propósito de lograr un medios didácticos que respondan a los objetivos de la investigación.

Según Martha Stone (1999, pág. 62), aprender es algo más que una capacidad mental; algo más que tener algo en la mente. Si algo se ha aprendido puede aplicarse de manera creativa y en ocasiones distintas, ya que se sabe cuándo, dónde y cómo aplicarlo. *“El aprender es aprender la aplicación de lo aprendido”*. Martha Stone defiende que los alumnos deber hacer un uso creativo de sus conocimientos en lugar de acumular información de manera pasiva, y que debe diseñarse un programa de enseñanza-aprendizaje progresivo, empezando con ejercicios guiados hasta llegar a aquéllos que les ofrezcan la posibilidad de aplicar lo que han aprendido de una manera más abierta e independiente. El investigador no podría expresar mejor el planteamiento del curso virtual creado en Moodle.

La forma de trabajar con el *software* vendrá determinada por los objetivos específicos del alumnado del ciclo formativo superior de Artes Aplicadas al Muro (BOCM nº. 169, 2001, pág. 39)

Siguiendo parte de la tipología establecida por Pérez Marqués (1996, pág. 124) para los tipos de programas tutelares educativos utilizaremos dos tipos de su clasificación: directivo que en general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas y no directivo de planteamientos constructivistas en los que el ordenador adopta el papel de un instrumento a disposición de la iniciativa del alumnado que tiene libertad de acción sólo limitada por las del programa.

Explicación del carácter conductista parcial de la metodología utilizada en la elaboración de la curso virtual y el material didáctico, sobre todo en la parte inicial, once primeros temas, hasta que se consigue un dominio de las herramientas fundamentales del programa de creación y manipulación de imágenes. Para lo cual se utiliza el tipo directivo a través de recursos didácticos como los resúmenes y tutoriales escritos y en videos fraccionados.

Primero es necesario que el estudiante domine la herramienta para realizar tareas (*Photoshop*) utilizando la Guía didáctica y el curso virtual, se proponen actividades y ejercicios al alumnado para que ejercite ciertos comandos o herramientas, que le permitan desarrollar habilidades y destrezas específicas, a través de la realización de tareas y al mismo tiempo, lograr la adquisición de determinados conocimientos de conceptos y actitudes. Estas propuestas pedagógicas de línea claramente conductista, en el que se guía los aprendizajes del alumnado y se potencia también la construcción de conocimiento significativo por parte del estudiante. Se ha experimentado la eficacia del modelo en base a la repetición y ampliación de las destrezas y conceptos utilizados en progresión de dificultad, de forma que el método de aprendizaje se retroalimente de los aciertos y errores cometidos en el desarrollo de la instrucción.

El profesor Marqués, basándose en la estructura de su algoritmo, señala la siguiente clasificación: lineales, ramificados, entornos tutelares y entornos tutelares expertos. Dentro de esta última clasificación señalada de programas tutelares directivos, en este trabajo se ha pretendido imitar un diálogo entre ordenador y alumno, intentando reproducir el comportamiento real del docente en su función de tutor, guiando al alumno, y si lo requiere, paso a paso en su proceso de

aprendizaje. El curso virtual y sus contenidos temáticos estructurados han cumplido esta función, fomentada por los períodos presenciales.

Una vez superada la fase inicial de aprendizaje del *software* de realización de tareas, podemos cambiar la metodología empleada por el tipo no directivo de tendencia constructivista. El ordenador y la aplicación se convierten en herramientas a disposición de la iniciativa que el alumno quiera tomar. Permite al alumnado experimentar y potenciar el aprendizaje por descubrimiento, favorece la reflexión y el pensamiento crítico y en conclusión, propicia la utilización del método científico en el proceso de aprendizaje. En los trabajos proyectuales del curso, el alumnado responde con gran motivación y libertad, aunque esta actitud se intenta que impregne a todo el curso como en las actividades y tutoriales planteados.

El método utilizado en la selección de ejercicios, actividades, tutoriales y proyectos se ha subordinado a los objetivos procedimentales, conceptuales y actitudinales, ya establecidos en este trabajo:

1. Conseguir el dominio de las herramientas del programa de imagen para realización de tareas, por tanto las imágenes van de menor a mayor dificultad.
2. Conseguir contenidos sobre arte contemporáneo, estética, crítica del arte, historia del arte y producción artística, o lo que es lo mismo los entornos propios de estas disciplinas:
3. Temas transversales actuales, posmodernos, sociales, políticos, colectivos o colaborativos, pluridisciplinarios...

2.2.4. METODOLOGÍA DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Desde el punto de vista metodológico este trabajo está impregnado por diversas teorías educativas, y entre ellas la perspectiva del constructivismo, como se expuso anteriormente, pero siempre desde la crítica a la propia pedagogía constructivista y flexibilidad. Con el pensamiento de que el conocimiento lo construye el individuo, no lo recibe y que, desde el punto de vista pedagógico, todo el aprendizaje debe basarse en el propio estudiante, en sus conocimientos anteriores, su voluntad de aprender y sus intereses. Para el investigador no existen verdades absolutas, empezando por lo dicho en las últimas líneas y en consecuencia, se asume una visión constructivista en constante revisión, donde el alumno a través del trabajo personal con el material didáctico específico, puede aprender que el estudiante debe ser activo, decidir él mismo cómo, qué y cuándo va a estudiar, porque así “supuestamente” asimila mejor los contenidos. Donde el docente pasa a un segundo plano, convertido en un “facilitador”. Si reflexionamos en base a la práctica educativa conviene matizar estos conceptos. Se trata de dar un planteamiento constructivista, donde el profesor guiando al alumnado dentro de un grupo heterogéneo, realice una labor tutorial que permita participar activamente, al modo presocrático, definiendo y distribuyendo cómo, qué y cuándo de manera personalizada y de acuerdo con el contexto y consenso del propio alumnado. El investigador discrepa, salvo excepciones, de la capacidad y criterio de la mayoría de los discentes para decidir por ellos mismos, qué, cómo y cuándo van a estudiar, porque aunque asimile mejor los contenidos, su ritmo de aprendizaje se ralentiza. Por tanto se cuestiona la optimización del tiempo y los recursos, sin la participación del profesor con un rol más activo que el de mero “facilitador”. Por la ley de “causa y efecto” creemos más adecuado que el profesorado decida primero donde se realiza

el aprendizaje de los conocimientos básicos (elegidos y estructurados por él), para que después los estudiantes puedan profundizar (eligiendo ellos) avanzando en dicho aprendizaje de forma individual y personalizada, pero siempre tutelado por el profesorado. De esta forma, se mantiene el espíritu constructivista, otorgando un papel activo al alumnado y donde el docente asume mayor implicación a través del rol de guía informativo y formativo, y se puede ver la influencia cierto enfoque conductista mezclado con el constructivista en el rol del docente, aunque donde más se hace patente es en toda la estructura y contenidos del curso de aprendizaje virtual.

El énfasis se ha puesto en la búsqueda del conocimiento, dejando en segundo término, las estrategias para evaluar si efectivamente se han logrado los objetivos propuestos. En este sentido, creemos que deberían buscarse estrategias y modelos constructivistas, pero evaluando también las capacidades y habilidades que el alumno ha desarrollado durante su proceso de aprendizaje, de manera que se valore el esfuerzo y los conocimientos teórico – prácticos adquiridos.

Otro concepto constructivista matizable es que no importa el “producto” sino sólo el “proceso”. En el caso de las artes aplicadas “tanto monta, monta tanto”, pues los productos, objetos o artefactos funcionales son la “meta” del proceso de aprendizaje e inevitablemente relacionado con la viabilidad del futuro profesional del estudiante.

Como hemos dicho, este trabajo pretende contribuir a la búsqueda de un método para la mejora de la práctica educativa en los estudios de las artes. Sin embargo, no deja de ser una primera aproximación al largo camino que queda por recorrer en la construcción de una metodología didáctica específica, suficientemente contrastada y flexible para que pueda generalizarse en las Facultades y Escuelas de Artes.

2.2.5. EL DISEÑO INSTRUCCIONAL Y LAS TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Hay teorías sobre el aprendizaje y sobre la enseñanza que parten de supuestos muy diversos, que condicionan las formas de diseño y elaboración de materiales y actividades en un entorno virtual. Teorías destacables por su marcada influencia en el diseño instruccional podemos nombrar la teorías de la Gestalt, Cognitiva y del Constructivismo.

Reigeluth (1999, págs. 57-70) define teoría de diseño instruccional, como una teoría que ofrece una guía explícita sobre cómo enseñar a aprender y mejorar y sus principales características son:

- *“Está orientada a la práctica, centrándose en los medios para conseguir unos objetivos de aprendizaje y de desarrollo predeterminados.*
- *Identifica métodos educativos -modos de favorecer y facilitar el aprendizaje-, así como situaciones en las que dichos métodos deberán utilizarse o no deberían hacerlo.*
- *Los métodos de enseñanza pueden fraccionarse en métodos con componentes más detallados que proporcionan a los educadores mejor orientación.*
- *Los métodos son probabilísticos más que deterministas, lo que significa que aumentan las oportunidades de conseguir los objetivos en lugar de asegurar la consecución de los mismos.”*

Esta metodología se acerca más a la realidad, puesto que no se puede asegurar el aprendizaje por muchos factores, por ejemplo el principal es la actitud del estudiante de no querer aprender, consciente o inconscientemente.

Es importante destacar que el proceso de diseño instruccional, mediado con las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrece la posibilidad de hacer estructuras asociativas desde

múltiples perspectivas de creación. No es un diseño lineal y jerárquico, sino que representa al pensamiento como un sistema integrado, conectado significativamente, múltiple, dialéctico, holístico, que lleva a diversos tipos de comunicación e interacciones que deben ser integradas.

El párrafo anterior, implica que los contenidos de la *Aplicación didáctica* se ha diseñado específicamente para utilizarse en un ambiente virtual interactivo, que permita: el acceso a la información de manera individual y compartida; diversas formas de comunicación asincrónica y sincrónica; integración de diferentes tipos de información audiovisual (videoclips, animaciones, efectos sonoros, música, fotografía, enlaces a otras páginas, entre otros); facilitar contextos de aprendizaje; proporcionar recursos humanos y electrónicos; herramientas o medios para introducir y manipular tanto las ideas como los recursos, y establecer apoyos a los procesos que ayuden a la tarea individual del aprendizaje.

La Teoría de la Elaboración de Reigeluth es una de las estrategias utilizadas para la realización de los medios didácticos de la *Aplicación didáctica*, puesto que el investigador coincide de nuevo con las conclusiones de María Acaso en:

“...se recomienda utilizar la Teoría de la Elaboración como modelo de diseño instruccional para la macrororganización de los contenidos de materiales educativos interactivos multimedia...”, “...se recomienda la aplicación de los rasgos definitorios de la Educación Artística Como Disciplina a la hora de elegir una tendencia en el campo de la Educación Artística” (1997, pág. 347).

Reigeluth propone que un correcto diseño de la enseñanza contribuye a la mejora de las condiciones de aprendizaje y demuestra entre otros muchos factores, particular interés en el desarrollo de las nuevas tecnologías educativas para llevar a cabo tal función.

La Teoría de la Elaboración, según sus propias palabras de Reigeluth:

“...está basada en el análisis de la estructura del conocimiento así como en los procesos cognitivos de las teorías del aprendizaje. Como en otras teorías, los modelos han sido elaborados sobre las bases de los objetivos. El aspecto más importante de todos los modelos es una clase especial de secuencia que va de lo simple a lo complejo, la cual es una extensión de la secuencia subsumptiva de Ausubel, el curriculum espiral de Bruner y el aprendizaje en red de Norman”. (1983, pág. 337).

El Diseño Instruccional parte de la recopilación y análisis de los datos relativos a las condiciones y resultados del proceso de enseñanza aprendizaje, para su posterior aplicación, a través de recomendar los métodos más adecuados para mejorar las circunstancias en un contexto dado y conseguir los objetivos establecidos.

En la investigación que hemos realizado, nos interesaba desde el principio la conexión de la práctica educativa con la o las teorías de aprendizaje. Para conseguir esta meta, hemos recurrido a un conjunto de métodos destinados a mejorar el proceso de aprendizaje de los educandos. Y dentro de esta multiplicidad de métodos nos hemos apoyado en la clasificación, entre otras, realizada por Reigeluth y Merrill (1978), cuando clasificaron los métodos y propusieron el uso del término “estrategia”.

Para aplicar en la enseñanza, Reigeluth y Merrill dividieron las estrategias en tres tipos:

1. Estrategias de transmisión: *se refieren al modo en que la información es suministrada.*

En el trabajo desarrollado se utilizaron estrategias de transmisión mediante sistemas tradicionales (textos impresos, clases magistrales...) y material educativo digital multimedia e interactivo. El propósito es permitir al docente disponer en la práctica pedagógica de mecanismos de acción de un hacer y cómo hacer, con un alumnado muy heterogéneo, caracterizado por la coincidencia en el aula de estudiantes de distintas generaciones y niveles de formación, entre otras. De esta forma, el profesorado dispone de multitud de sistemas que le permitan utilizar una gran variedad de recursos didácticos para adaptarse a un amplio abanico tipológico del discente.

No hemos de olvidar que estamos en el origen de la revolución educativa que se avecina y este trabajo se encuentra situado en el puente que se requiere para pasar de la era analógica a la digital en educación. Pero sin olvidar que, a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, se evoluciona del texto impreso al texto electrónico, al hipertexto; se pasa de linealidad del texto a la hipertextualidad. Y es importante señalar que los recursos multimediales son complementarios a los textos tradicionales y nunca excluyentes, al menos todavía. En definitiva es ineludible la modificación de los entornos clásicos y tradicionales de la comunicación en la educación, pero el investigador considera que esta transición ha de ser gradual y de forma natural.

2. Estrategias de gestión: *se refieren a como programar los recursos educativos.*

Las estrategias de gestión del trabajo tratan de mantener un enfoque sistémico de lo sencillo a lo complejo. Se ha intentado realizar una aproximación ecléctica que combine lo mejor de las diferentes teorías expuestas, dependiendo de los estudiantes, situación o circunstancias:

Del conductismo aprovechamos el establecimiento de metas claras para que el estudiante sea capaz de responder con rapidez y automatismo cuando se le presenta una situación relacionada con esas metas. Por ejemplo, subsanar el problema técnico del alumnado para realizar imágenes propias e independientes. Esto se consigue a través del dominio y asimilación de las herramientas básicas del programa *Photoshop*, que permite realizar tareas con imágenes.

Del cognitivismo capacitar al estudiante realizando tareas repetitivas sencillas y sumativas en complejidad que aseguren cierta consistencia, para posteriormente poder realizar trabajos que satisfagan los intereses, intenciones y objetivos del estudiante, al tiempo que se le proporcionen estrategias y medios que le permiten abordar y comprender lo que es primordial para él.

Conseguir del constructivismo que el estudiante desarrolle la capacidad de interpretar múltiples realidades utilizando el pensamiento divergente con un enfoque heurístico que le prepare para enfrentarse mejor a situaciones de la vida real.

La responsabilidad para elegir y pautar la teoría más adecuada en el diseño instruccional recae en el docente que optimiza su uso dependiendo de los estudiantes y situación.

3. Estrategias organizativas: *son los métodos elementales para organizar la enseñanza de un contenido determinado.*

Las estrategias organizativas, como se ha expuesto en el apartado anterior, se basan en la forma de procesar el conocimiento por la mente y se dividen en dos grandes grupos, las macroestrategias

empleadas en organizar la enseñanza de un conjunto de ideas y las microestrategias que se utilizan para organizar la enseñanza de una única idea.

El trabajo realizado se enmarca dentro de las macroestrategias. Primero se pretende cubrir un conjunto de ideas y objetivos primarios, derivados y transversales. Segundo porque a este sistema de instrucción le corresponden sistemas de instrucción automatizados que proporcionan a los diseñadores una estructura para montar el desarrollo de la instrucción con el uso de las computadoras.

Como estamos presentando dentro del nivel macro-organizativo, la Teoría de la Elaboración de Reigeluth es la que presenta más modelos de diseño y mejor desarrollados, afín con las metas del presente trabajo, y que también ha sido contrastada su eficacia y validez en multitud de trabajos realizados de características similares. Es por lo que ha sido elegida como uno de los modelos referenciales básicos para la elaboración del Curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” con guías didácticas y material educativo de apoyo (anexo I y DVD).

2.2.6. COMPONENTES ESTRATÉGICOS DE LA TEORÍA DE LA ELABORACIÓN

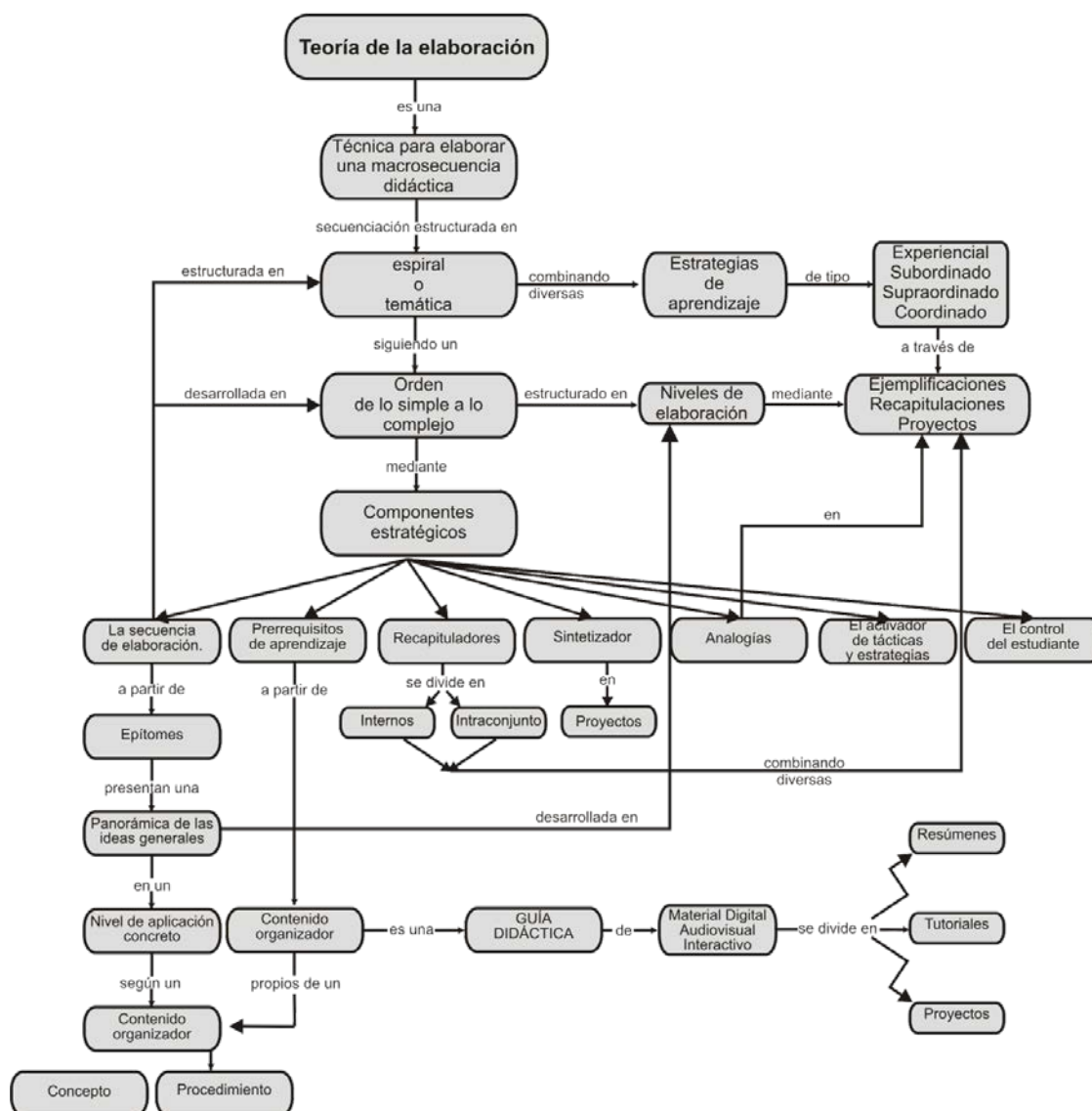


Figura 12: Organigrama de adaptación de la Teoría de la elaboración al trabajo. Fuente: Elaboración propia.

La Teoría de la Elaboración incluye siete componentes estratégicos que se aplican al trabajo:

1. La secuencia de elaboración.
2. La secuencia de prerequisites de aprendizaje
3. El sumador o recapitulador
4. El sintetizador.
5. La analogía.
6. El activador de táctica y estrategias.
7. El control del estudiante.

1. La secuencia de elaboración.

La secuencia de elaboración es la estructura estratégica que sostiene todos los componentes de la Teoría de la Elaboración y consiste en cómo se secuencia e interrelaciona el material (se puede ver claramente en la Guía docente en el anexo I). Se basa en que el conocimiento nuevo se adquiere sobre la base estructural del conocimiento previo.

De acuerdo con Reigeluth y su teoría, proponemos conforme a nuestro planteamiento ecléctico, la utilización de las dos variantes que plantea como secuencias elaborativas:

1. Una secuenciación en espiral a partir de las metas señaladas en el epítome que se va desarrollando en diferentes niveles de elaboración. El estudiante llega a dominar las metas, temas y objetivos de modo gradual. Comienza aprendiendo las cuestiones básicas relacionadas con los objetivos y los va relacionando con otros para, posteriormente, regresar al primer tema y aprender más cosas acerca de él.
2. Una secuenciación temática que trata sobre el concepto planteado o procedimiento hasta que los estudiantes alcancen el nivel de profundidad de conocimientos deseado, para después pasar al tema siguiente.

En la Web educativa, el curso “Guía para crear y manipular imágenes” complementado por su Guía docente (anexo I) se determina cuál es el modelo de secuenciación más adecuado para el diseño y organización de las distintas unidades didácticas y niveles, en función de los objetivos pretendidos.

El aprendizaje significativo⁷ del alumnado se consigue cuando los contenidos de la materia cumplen los siguientes requisitos:

- Los conocimientos han de desarrollarse de lo simple a lo complejo, de lo general a lo detallado.

Lo general es lo más completo y continente de lo detallado que es parcial y se corresponde con subdivisiones de lo general. En la *Aplicación didáctica* desarrollada buscamos

⁷ Definición Wikipedia: El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. [en línea] Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo [2009, 21 de enero].

conseguir objetivos y contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Para alcanzar esta meta nos basamos en una **guía estructurada** sistemáticamente según el método emergente, que coordina lo general y lo simple para que coincida en la adquisición de conceptos, procedimientos y actitudes.

Una de las metas fundamentales del trabajo de investigación es desarrollar y aplicar principios conceptuales y procedimentales. Partimos de lo simple como sencillo y por tanto compuesto de menos partes que lo complejo. De esta forma identificamos simple con general y complejo con detallado.

El desarrollo de la Web educativa y el curso “Guía para crear y manipular imágenes”, se parte de fichas resúmenes sobre la teoría básica, para poder realizar tareas sencillas y conceptos cotidianos actuales de forma progresiva y gradual. Se reiteran en los siguientes ejercicios, los conocimientos anteriormente alcanzados, para volver a utilizarlos en las consecutivas tareas, junto con la incorporación de destrezas y conceptos nuevos.

Aplicar esta secuencia de lo simple a lo complejo aporta ventajas significativas en el proceso de aprendizaje como:

- * Se consigue estructura de conocimiento sólido que permite mejorar la retención a largo plazo.
- * Se mejora la motivación del estudiante, al basarnos en la creación de contextos ajustados y actuales, donde se propicia la adquisición de contenidos instruccionales.
- * El alumno adquiere una visión globalizadora de los contenidos y su secuencia de aprendizaje, lo que le permite tener bastante control de su proceso de aprendizaje.

Como podemos observar, en la macrorganización del trabajo de investigación, se ha respetado el continuo de lo simple a lo complejo, partiendo de las bases más generales, como las herramientas y comandos básicos del programa, para crear y manipular una imagen, hasta llegar a conceptos mucho más desarrollados, como la profundización en el uso de las herramientas básicas del *software* en aplicaciones avanzadas, para realizar procesos más complejos, de tal manera que el alumno acaba por saber, que puede utilizar la herramienta como recurso para dar salida a su expresividad a través de conceptos teóricos complejos (crítica social, diversidad cultural, desarrollo de la paz...).

Las estructuras más simples requieren estructuras de conocimiento más desarrolladas y lo que va enriqueciendo dichas estructuras es la incorporación progresiva en etapas.

- Epítome de la *Aplicación didáctica* (Web educativa, curso virtual con su guía docente)

Las ideas globales se simplifican para facilitar su comprensión y han de ser un resumen de las ideas que las siguen. A este resumen o compendio de ideas Reigeluth lo denomina epítome.

La secuencia de enseñanza-aprendizaje no sólo está basada en sintetizar o resumir, sino en epitomizar, ya que de este modo, se facilita el aprendizaje significativo otorgando una especial relevancia a las ideas generales en un nivel de aplicación no memorístico.

Para poder desarrollar estos niveles, la Aplicación visual con sus Guías permiten orientar al profesorado y alumnado, con diferentes estrategias didácticas de apoyo importantes para la cohesión de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. El material

educativo elaborado en general, así como el conjunto de estrategias están dirigidos a estimular la autonomía y auto-control del propio proceso de aprendizaje. Como Reigeluth destaca utilizamos estrategias de tipo verbal como la analogía (que puede desempeñar una función semejante a la del Organizador Previo de Ausubel), el resumen y la síntesis.

Esta visión general del objetivo pretendido se expone al principio de la unidad didáctica, clase teórica, tutorial, proyecto..., con la finalidad que el alumnado parta de una idea clara y holística sobre los contenidos y objetivos perseguidos en cada bloque temático y la totalidad del curso virtual. El apoyo de los recursos tecnológicos didácticos con ejemplos, analogías y recapitulaciones mediante la síntesis plasmada a través de las unidades didácticas, compuestas por medios didácticos que relacionan los elementos teórico prácticos, facilitando su fijación memorística en el estudiante. La redundancia mejora la comprensión de la explicación docente.

El epítome del trabajo sigue una secuencia en espiral a partir del epítome que se va desarrollando en diferentes niveles de elaboración como Reigeluth proponía.

El epítome primigenio de la investigación consistió en realizar para el alumnado y profesorado del Ciclo Formativo Superior de Artes Aplicadas al Muro una Guía didáctica básica, organizada con las herramientas incluidas en los programas de edición de imágenes en general y utilizar *Photoshop* como paradigma en particular. Pero con el paso del tiempo se optó por crear un entorno virtual de aprendizaje que es una opción mas completa y actual para la consecución los objetivos.

Para conseguir este epítome utilizamos estrategias que nos permitan incorporar estructuras de conocimiento más complejas, al tiempo que se adquieren las destrezas necesarias para realizar tareas con la aplicación correspondiente e interrelacionarlo con conceptos.

El epítome de la Aplicación didáctica compuesta por la Web educativa y el curso “Guía para crear y manipular imágenes” con su Guía docente, se basa en dos ideas y metas esenciales:

- * Aprender a utilizar un Photoshop como programa para realizar tareas. Pero que no sea sólo un tema de estudio de sí mismo, con el único objetivo de realizar ejercicios prácticos que desarrollen destrezas y conocimiento de las herramientas del programa. A partir de éstas, los alumnos consiguen productos visuales. Pretendemos que también sea un *software* de aprendizaje de conceptos y permite la adquisición de contenidos de carácter teórico y desarrolle actitudes.
- * Conseguir que los estudiantes construyan su propia sabiduría a partir de sus propias experiencias. La metodología educativa debe fomentar duda, suspicacia y sospecha de los productos visuales logrando que la educación artística genere conocimiento propio e independiente en el alumno desde la potenciación del pensamiento alternativo y el sentido crítico.

En el epítome se sintetizan las ideas generales en un mismo nivel teórico práctico, que se retomarán y consolidarán cada vez que se profundice un poco más en los contenidos. El epítome es un contenido de enseñanza en sí mismo y que como tal debe estar estructurado

en torno a un contenido organizador, y presentado al alumno en un nivel de aplicación lo más práctico posible.

En el entorno mixto con el Curso virtual en Moodle “Guía para crear y manipular imágenes”, los procedimientos y conceptos son la base del contenido organizador, cada nivel de elaboración implica una ampliación sucesiva de los procedimientos y conceptos. La metodología de curso desglosa el proceso para dominar cada operación básica con la aplicación del tratamiento de la imagen. Y con la estructura procedimental conseguida, es posible utilizar el mismo método para los contenidos conceptuales. De esta manera, cada paso del procedimiento se ha dividido en pequeños subprocedimientos, estrategias y habilidades específicas para conseguir nuestras metas.

El epítome es una primera aproximación a los contenidos mínimos de la materia, de los cuales los alumnos deben dar cuenta como resultado de su aprendizaje. Algunos de esos estudiantes, de hecho, pueden no estar instruidos para profundizar mucho más en las relaciones lógicas y contenidos más abstractos que van a tratarse en niveles subsiguientes.

Cada vez que se profundiza un poco más en los contenidos de la materia, se debería alcanzar un nivel mayor de elaboración del epítome inicial. Cada vez que culminamos una de las fases de profundización, es decir, avanzamos en el curso, se debe insistir en las relaciones que presenta con el plano general de conjunto, con lo que éste se enriquece y extiende.

- Las sucesivas elaboraciones se han de tomar sobre un único tipo de contenido conceptual, teórico o procedimental.

La Teoría de la Elaboración no defiende la enseñanza de un solo tipo de contenido. Pero es muy importante que el docente se plantee previamente cuál de esos tipos (un concepto, un principio, un procedimiento general...) va a ser el eje que vertebre todo el proceso de aprendizaje, de forma que los demás se engancen como contenidos de apoyo del mismo. Esta decisión condicionará totalmente todo el diseño didáctico, y es, junto con la técnica de elaboración en zoom, probablemente la aportación más interesante de Reigeluth.

Aunque el marco teórico del trabajo actual se apoya en la Teoría de la Elaboración, entre otras, se introducen modificaciones, como en este principio, que faciliten un diseño instruccional coherente y realista. Nuestro trabajo, como ya se ha dicho, se caracteriza por su flexibilidad, eclecticismo e interdisciplinaridad. El doble eje vertebrador procedimental y conceptual, incide también actitudinalmente e irá cambiando a medida que se profundiza en el desarrollo del curso y los materiales elaborados. La estructura es teórico-práctica de principio a fin y es la esencia de la metodología pedagógica aplicada. Comenzamos con material teórico-práctico sencillo como fichas resumen, clases teóricas y prácticas, para continuar incrementando en complejidad tanto en contenidos conceptuales como de procesos, en definitiva alcanzar la capacitación necesaria para realizar proyectos y actividades interdisciplinares.

En esta investigación se pretende conseguir una metodología que fundamente su aplicación práctica. Ésta a través del aprendizaje de un programa para realizar tareas de

tipo procedimental y de conceptos, por lo que el epítome también lo es, es decir, que la investigación se desarrolla en torno a un epítome doble, desplegado de manera secuencial y complementaria. Aunque lo expuesto, entra en parte en contradicción con lo dicho por Reigeluth, donde el epítome ha de ser sobre un único tipo de contenido conceptual, teórico o procedimental. Esta contradicción con Reigeluth, está justificada por el carácter ecléctico de la propia investigación que, busca nuevos caminos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las sucesivas elaboraciones se han formulado a partir de un contenido de tipo conceptual, procedimental y actitudinal.

El investigador considera que es posible realizar las sucesivas elaboraciones sobre distintos tipos de contenidos, si estos contenidos son planificados correctamente, puesto que los contenidos procedimentales básicos son factibles de conseguir con el aula virtual y basándonos en la experiencia docente como observador participante. Aunque reconozcamos las infinitas posibilidades combinatorias de las herramientas del programa para realizar tareas, debe ser el estudiante, después de asimilar los comandos básicos, el que continúe construyendo su propio conocimiento.

Las actividades elaboradas tienen como objetivo la realización de tareas a través del dominio del programa de imagen, que posteriormente pasaran a ser procedimientos de apoyo recurrentes a lo largo del curso. Estos procedimientos van perdiendo peso a medida que se avanza en el trabajo, al tiempo que va absorbiendo importancia, la introducción de las ideas o conceptos a lo largo del aula virtual, como son los trabajos basados en proyectos y si lo requiere la dinámica del aula presencial, ajustarlo con el trabajo colaborativo dentro de una concepción pedagógica posmoderna.

Los conceptos desarrollados son críticos con propuestas posmodernas. Se recurre a contenidos transversales como educación para la paz, interculturalidad... y por supuesto a temas contemporáneos cercanos al contexto del estudiante. En definitiva la variedad de ideas imbricadas en el método son eclécticas como el propio método.

- Las elaboraciones han ir desdoblándose en niveles de igual complejidad.

La *Aplicación didáctica* intenta mantener un mismo nivel de complejidad que unifique el ritmo y facilite la acomodación del alumnado. Pero aunque se mantenga un nivel similar de complejidad, la estructura va profundizando y se produce cierto incremento del nivel de exigencia acorde con el progreso del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta característica permite a la Guía didáctica docente con el material de apoyo su extrapolación a distintos niveles de la enseñanza artística en el campo de la cultura visual, así como adecuarse a diferentes niveles del alumnado.

El énfasis de Reigeluth sobre el aprendizaje en el nivel de aplicación (así llamado en la Teoría de la Instrucción) va a tener una gran importancia en la adaptación a su Teoría de la Elaboración. En este sentido insiste respecto del conocimiento experiencial:

- * Es importante para la adquisición de las nuevas ideas porque, en el nivel de aplicación, el estudiante debe conocer cómo se aplica una idea general a un caso particular, lo que es más difícil si no se dispone previamente de ejemplos.

- * Como ya hemos dicho, en nuestro trabajo partimos de una explicación global o introducción, después todos los contenidos conceptuales y procedimentales se aplican al tiempo de la exposición o/e inmediatamente después, en diversos ejemplos o ejercicios prácticos de distintos niveles de profundización.
- * También lo es para la organización de la secuencia, porque el nuevo conocimiento a enseñar debe estar integrado en una estructura subordinada estable.
- * El proceso metodológico diseñado induce al estudiante mediante estrategias, a descubrir y construir su propio aprendizaje, al realizar actividades, discusiones y reflexiones individuales y colectivas de manera secuencial en un tiempo establecido.

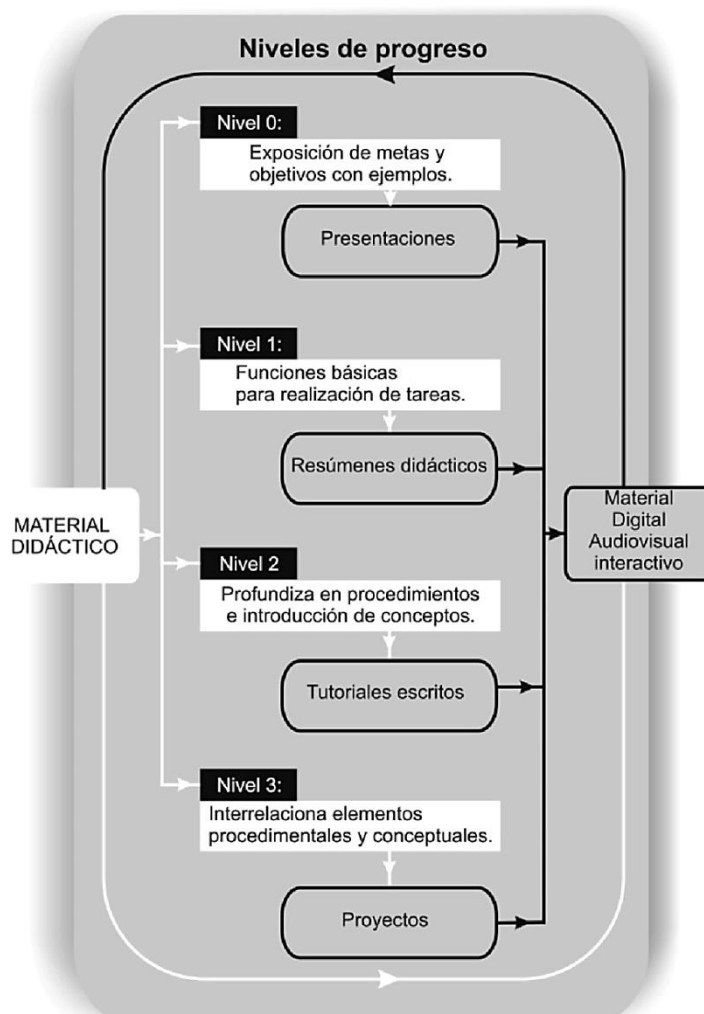


Figura 13: Gráfico de los niveles de progreso del curso virtual.
Elaboración propia.

Es importante el conocimiento experiencial para la recuperación porque crea enlaces entre el nuevo conocimiento y el previo, lo cual facilita el recuerdo y por tanto el aprendizaje de una idea o concepto por referencia a un ejemplo o ejercicio específico que permite mejor visualización y retención.

Por último, podemos comprobar como todos los niveles del progreso en la enseñanza aprendizaje son de igual o similar complejidad: el nivel cero presenta el epítome ilustrado con ejemplos de proyectos realizados por alumnos y profesionales con ejemplos de los objetivos finales, el nivel uno las funciones básicas del *software* de realización de tareas, el nivel dos profundiza en el dominio en las herramientas de Photoshop para procedimientos e introduce algunos conceptos, ya en el nivel tres se incorporan elementos conceptuales interrelacionado con el dominio del software de aplicación, de tal manera que cada nivel contiene diferentes aprendizajes pero sólo tras haber completado un nivel o tenerlo, hace factible poder pasar al siguiente.

Los principios teóricos expuestos facilitan, mediante su interrelación, la efectividad de la estrategia didáctica para secuenciar los contenidos, pero como se puede observar, se han

introducido variantes adaptativas a las características del trabajo actual y no se corresponde en su totalidad con los planteamientos de Ausubel y Reigeluth.

Hemos insistido en un planteamiento coincidente con la Psicología de la Instrucción y hemos considerado los epítomes, los niveles de elaboración, los prerrequisitos de aprendizaje y las estrategias de apoyo como los instrumentos didácticos que facilitan la secuenciación y el aprendizaje de los contenidos y objetivos pretendidos.

2. La secuencia de prerrequisitos de aprendizaje

Tras la secuencia de elaboración, el segundo componente estratégico es la secuencia de prerrequisitos de aprendizaje y está basado en la estructura de aprendizaje. Tanto Gagné como Reigeluth consideran que los prerrequisitos posibilitan que el aprendizaje sea más efectivo. En nuestra “Aula virtual” tratamos de activar tanto los conocimientos previos como las estrategias adecuadas para que el estudiante asimile y aplique los contenidos desarrollados al relacionarlos con su propia experiencia generando de esta forma aprendizaje significativo.

Las nociones previas o aspectos fundamentales que han de saber el alumno para poder aprender un procedimiento o un concepto, se realiza, en primer lugar, teniendo en cuenta los conocimientos exigidos a todo el alumnado que accede a los estudios de Artes Plásticas y Diseño y Bachillerato de Artes.

Para establecer una relación entre los contenidos explicitados en la Guía docente (anexo I) y los conocimientos previos, se ha recurrido a exposiciones orales iniciales, a través de presentaciones con *Power Point* que permitan al profesorado detectar y activar, mediante analogías y actividades experienciales, el conocimiento previo que se considere necesario para cada nuevo aprendizaje. Por tanto, como ya se expuso con anterioridad, el alumnado de ciclos superiores suele caracterizarse por la heterogeneidad, la diversidad e incluso la disparidad, lo cual exige de la experiencia docente para detectar y activar el conocimiento previo. En contraste, esta acción es más fácil en el caso del alumnado de Bachillerato de Artes debido al grado de uniformidad de este nivel educativo.

Esto es lo que ocurre en el caso concreto de la investigación. No ha sido necesaria una secuencia de prerrequisitos de aprendizaje, puesto que el punto de partida de la secuencia de elaboración parte de ideas absolutamente básicas o incluso de un nivel inicial en el caso del programa de aplicación. Pero si es necesario el correcto aprendizaje de los comandos básicos del programa, para poder pasar al aprendizaje de conceptos. Por consiguiente, la secuencia de prerrequisitos de aprendizaje es ascendente, de manera que se parte de habilidades más básicas hasta las estrategias más complejas que requieren un buen dominio de las anteriores, y así mejorar todo el proceso de enseñanza. En el anexo I, la Guía docente incluye un apartado sobre prerrequisitos necesarios para el buen aprovechamiento del curso.

3. El recopilador

Como tercer componente estratégico de la Teoría de la Elaboración esta el recopilador que es un resumen de los elementos más importantes que se van introduciendo y que ha de intercalarse sistemáticamente para revisar lo que se ha aprendido, de tal manera que favorezca el afianzamiento, la síntesis y evidencie las relaciones de los contenidos y los elementos más importantes

Los recopiladores permiten, entre otras cosas, interrelacionar las ideas de la instrucción conseguida; permite al estudiante contrastar y comparar los contenidos, y también aumenta la memorización y asimilación al crear vínculos entre el conocimiento recién adquirido y el conocimiento anterior del estudiante. Podemos destacar que cada bloque temático funciona como recopilador del anterior y así sucesivamente, aunque podemos distinguir dos clases de recopiladores:

- * El interno es necesario al final de cada lección, clase, unidad didáctica... (Actividad propuesta).
- * El intraconjunto resume todas las ideas y procedimientos de un mismo nivel (Proyectos).

3.1. Recopiladores internos del trabajo

Los recopiladores internos en el trabajo de investigación están basados y distribuidos de la forma siguiente:

En la información procedimental, en forma de resúmenes o fichas didácticas en el primer nivel, elaborados expresamente para el profesorado y el alumnado, respectivamente, que facilite el aprendizaje de las diferentes herramientas del programa para realizar tareas. Y en el segundo nivel, mediante tutoriales escritos que utilizan la elaboración de imágenes, basadas en una estructura cíclica de creciente dificultad y sumativa.

En ambos niveles, en el material de estudio, se añade algún elemento nuevo que hace aflorar la cadena de relaciones con otros ya existentes, que refuerza la labor que debe realizar el docente para mantener los procesos e ideas en la mente del alumno, recopilándolas y sintetizándolas.

En la información conceptual suministrada para realizar a través de la elaboración de imágenes en cada uno de los tutoriales del segundo nivel y en los proyectos del tercer nivel, los cuales están relacionados con un proceso de conocimiento supraordinado entre varios conceptos, que hacen que el estudiante capte nuevas relaciones que permiten su integración en una idea más inclusiva, como por ejemplo, a través de la cultura visual y el arte del último siglo hasta nuestros días. Ausubel llama a este proceso reconciliación integradora, y su resultado es el aprendizaje supraordinado. Junto a este tipo de aprendizaje, también recurrimos a los aprendizajes subordinado y coordinado de forma alternativa, puesto que se adecuan ante cualquier explicación expositiva de contenidos conceptuales.

Cuando el estudiante realiza un ejercicio o tutorial al final, al principio o en ambos, existe un recopilatorio sobre los contenidos y objetivos necesarios, y los conocimientos conseguidos son necesarios para el siguiente ejercicio, de esta forma la progresión es continua, de forma que se recuerdan y recapitulan, a la vez que se consolidan las destrezas desarrolladas y los conocimientos adquiridos.

Se ha utilizado dos recopiladores internos con el objetivo de mejorar su eficacia pedagógica, uno inicial (situado al principio de la unidad didáctica, ejercicio o capítulo teórico) y otro final (situado al final de la unidad didáctica, ejercicio o capítulo teórico) que interrelacionan la unidad presente con la anterior o posterior, respectivamente.

En dichos recapituladores están compuestos por fichas y resúmenes didácticos, ejemplos y recursos multimedia, que cumplen la doble función de recapituladores y material de apoyo.

El por qué se ha duplicado el número de recapituladores internos tiene que ver con varios aspectos, uno puramente didáctico y otro motivacional, consideramos en base a la experiencia que los alumnos son más receptivos al principio, fundamentalmente debido a un mayor grado de atención y frescura inicial que se va perdiendo con el paso del tiempo, mientras que al final de la unidad nos sirve de recapitulación para afianzar los contenidos desarrollados y enlazar con los siguientes a modo de sumatorio.

3.2. Recapituladores intraconjunto del trabajo

En los recapituladores intraconjunto del trabajo los hemos estructurado como mínimo con tres elementos básicos: un enunciado conciso y claro, un ejemplo o ejemplos representativos e ilustrativos y una prueba de diagnóstico.

En este trabajo se han utilizado recapituladores intraconjuntos en los niveles 2 y 3.

En el nivel 2 compuesto por tutoriales que profundizan y recapitulan las fichas resúmenes y didácticas del nivel 1. De esta manera se refuerza la función recopilativa con instructores interactivos que permiten al estudiante establecer su propio ritmo de aprendizaje. En este nivel los enunciados claros y expuestos al principio, están desarrollados con ejemplos ilustrativos y totalmente pensados para fijar los contenidos desarrollados en el nivel anterior y alcanzar los objetivos y contenidos del nivel 2, como conclusión para conectar con la preparación adecuada con el nivel 3.

En nuestro trabajo la prueba de diagnóstico sólo lo hemos utilizado en el nivel 3, a través de Proyectos como un ejercicio teórico práctico recopilatorio con enunciados concisos, acompañado de material multimedia interactivo con ejemplos y material de apoyo, donde la prueba de diagnóstico será la evaluación colectiva del proyecto realizado, mediante la defensa del ejercicio a través del debate y su posterior evaluación por parte del resto del alumnado y el docente, siguiendo unos criterios establecidos *a priori* que deberán coincidir con los objetivos planteados desde el principio.

No obstante, en el anexo I: Guía docente y en el curso en Moodle desarrollamos con mayor profundidad y detalle los Proyectos.

4. El sintetizador

Para fortalecer las relaciones entre ideas, entre procedimientos y entre ideas y procedimientos, hemos recurrido al sintetizador como cuarto componente estratégico que facilite la adquisición de conocimiento. Aunque, en contra de la recomendación de Reigeluth que enuncia que dichas relaciones son efectivas cuando operan sobre un único tipo de contenido, en nuestro trabajo también trabajamos relacionando conceptos con procedimientos en el nivel 3 mediante proyectos, los cuales cumplen a la perfección con la función estratégica de síntesis final.

En este trabajo, como estamos exponiendo, se corre el riesgo de perder efectividad a cambio de intentar relacionar procedimientos y conceptos, según el pensamiento epicúreo, aceptaremos un mal menor para conseguir un bien mayor, es decir, consideramos positivo aunar procedimientos y

conceptos, pues debido a la tradición enraizada en la praxis para el trabajo docente en las enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño, apostamos desde un principio, por una inyección enriquecedora en el terreno conceptual de las mismas.

Pero ya expusimos que en nuestro trabajo defendemos que, al contrario del principio de la Teoría de la Elaboración que supedita la eficacia del aprendizaje, al elegir un sólo contenido organizador (concepto, principio o procedimiento), optamos por el aprendizaje basado en proyectos como componente estratégico y sintetizador recopilatorio final. Puesto que el espíritu del trabajo proyectual es ideal para desarrollar el conocimiento en diversas áreas del conocimiento y ejes transversales del currículo, es inherente el espíritu sintetizador en nuestra estrategia de aprendizaje, que como mínimo desarrolla los siguientes elementos básicos: una estructura organizada, ejemplos que ilustren las relaciones entre conceptos y procedimientos; y artefacto visual, síntesis y recopilación, como integrador de los conocimientos perseguidos, para concluir con la evaluación y debate grupal.

5. La analogía

La analogía es el quinto componente estratégico utilizado. La web educativa y el curso del aula virtual facilitan al estudiante en la comprensión y construcción tanto de modelos conceptuales como en la aplicación de procedimientos mediante semejanzas con situaciones, contextos e ideas familiares. Este recurso permite mejorar la comprensión a través de la utilización de elementos habituales que expresen y relacionen los nuevos conceptos y procedimientos de una manera comprensible para los alumnos.

La propuesta de la utilización de analogías como método constructivo para el aprendizaje, se fundamenta en que el razonamiento analógico es uno de los principales procesos cognitivos implicados en la adquisición de nuevos conocimientos. La analogía es un proceso que nos permite enfrentarnos a una nueva situación, basándonos en el conocimiento que tenemos sobre situaciones anteriores similares, aunque distintas en muchos aspectos. La efectividad de este proceso consiste en que aprovecha la información sobre un ámbito conocido que sea análogo y, por tanto, la base sobre la que se van a formular nuevas relaciones sobre ámbitos de conocimientos nuevos. De esta forma la analogía ofrece la posibilidad de construir una práctica educativa en la que los nuevos conocimientos se consolidan sobre la base de los conocimientos anteriores, permitiendo a la vez, fomentar la búsqueda y el descubrimiento de nuevas relaciones entre distintos dominios de contenido.

En toda la Aplicación y sus guías, el aprendizaje por analogías ha sido utilizado constantemente en ejemplos, tutoriales y proyectos. Es un recurso o estrategia que facilita el entendimiento de los epítomes. Hemos recurrido al arte contemporáneo, la actualidad informativa (social, política, de ocio...) y temas transversales como ideas cercanas al alumnado y planteadas como analogías dentro del contexto global y particular del discente.

6. El activador de tácticas y estrategias

El activador de tácticas y estrategias hace referencia a una de las máximas de la psicología cognitiva que subraya que el aprendizaje es más efectivo, cuando el alumno desempeña un papel activo en la construcción de su propio conocimiento

La capacidad de aprender, es por lo tanto algo enseñable, por lo que hay que estimular el uso de tácticas y estrategias en el estudiante.

En el Aplicación didáctica realizada, se han considerado los tres factores según Reigeluth en el desarrollo de tácticas y estrategias. En consecuencia se ha optado por un método informado e incorporado por considerarlo más eficaz que el método ciego. Conforme al método informado, el alumno es consciente a lo largo de todo el proceso de aprendizaje de las tácticas y estrategias que refuercen su proceso de aprendizaje, el profesorado supervisara la elección y utilización de las tácticas y estrategias más adecuadas en cada momento, a través de el trabajo de tutela docente.

La propia estructura del curso virtual y el trabajo de control por parte del docente, tanto en modo presencial como virtual, intenta conseguir de manera progresiva que el alumnado asimile y automatice las estrategias de aprendizaje. Por las características del método, la guía y el curso virtual elaborados, el método elegido es implícita y explícitamente incorporado, en oposición clara al método marginal que se encontraría al margen del contenido.

7. El control del estudiante

El control del educando propone un proceso activo de elaboración del conocimiento por parte del estudiante, basándose en experiencias anteriores, para llegar a nuevos significados y construir nuevos conocimientos, de tal manera que el alumno se sienta y sea dueño de su propio proceso de aprendizaje.

En la Web educativa y el curso “Guía para crear y manipular imágenes” realizado como aplicación práctica de esta investigación, el estudiante tiene el control sobre su propio proceso de aprendizaje, ya que el estudiante a través del aula virtual tiene conocimiento del contenido que debe aprender y puede establecer su ritmo de aprendizaje controlando qué, con qué, cuándo y dónde. Los contenidos y la metodología están detallados desde el primer día, mediante una presentación con *Power Point* inicial en el aula presencial y un debate para resolver dudas.

Si partimos de que parte del material de apoyo generado es audiovisual, interactivo y multimedia estará recopilado en la Guías docente y del estudiante acompañadas del CD con todos los medios didácticos, permite al estudiante tener una visión previa global y detallada de todo el curso, con el objetivo de facilitar al discente la capacidad de controlar su ritmo de aprendizaje.

El profesorado facilitara las estrategias adecuadas y personalizadas para ayudar y dirigir con pautas que optimicen el esfuerzo y la eficacia del estudiante y el material educativo. No olvidemos que estamos en un entorno de aprendizaje mixto, por lo que la labor del profesor es de tutela y por consiguiente el alumno está informado en todo momento de las estrategias y tácticas para la adquisición del conocimiento perseguido.

Por todo lo anteriormente expuesto, el alumno es responsable activo de su propio proceso de aprendizaje, pero apoyado por el material elaborado y monitorizado por el profesorado.

2.2.7. APLICACIÓN DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA COMO DISCIPLINA.

CARACTERÍSTICAS DE UN PROGRAMA DEL EACD
<p>A. Fundamentación</p> <p>1. El objetivo de la educación artística como disciplina es desarrollar las habilidades de los estudiantes para comprender y apreciar el arte. Esto implica un conocimiento de las teorías y concepciones del arte, y la habilidad tanto para reaccionar ante el arte como para crearlo.</p> <p>2. El arte se enseña como un componente esencial de la educación general y como fundamentación para su estudio especializado.</p> <p>B. Contenido</p> <p>3. Los contenidos de la enseñanza se derivan fundamentalmente de las siguientes disciplinas: estética, crítica de arte, historia del arte y creación artística.</p> <p>Los objetivos de estas disciplinas son:</p> <p>Las concepciones de la naturaleza del arte</p> <p>Los fundamentos para valorar y juzgar el arte</p> <p>Los contextos en los que el arte ha sido creado</p> <p>Los procesos y técnicas para crear arte</p> <p>4. Los contenidos del estudio provienen del amplio campo de las artes visuales, incluyendo las artes populares, las artes aplicadas y las bellas artes tanto de la cultura occidental como de las no occidentales y desde las épocas antiguas hasta los movimientos contemporáneos.</p> <p>C. Curriculum</p> <p>5. El currículo escrito, incluye contenidos organizados y articulados secuencialmente para todos los niveles escolares.</p> <p>6. Las obras de arte ocupan una posición central en la organización del currículo y en la integración de los contenidos de las cuatro disciplinas.</p> <p>7. El currículo se estructura de modo que refleje una implicación similar respecto a cada una de las cuatro disciplinas artísticas.</p> <p>8. El currículo se organiza de modo que vaya acrecentando el aprendizaje y nivel de comprensión del alumno. Ello implica un reconocimiento de los niveles de desarrollo apropiado.</p> <p>D. Contexto</p> <p>9. La ejecución completa del programa viene determinada por una enseñanza artística regular y sistemática, la coordinación de todo el distrito escolar, el trabajo de expertos en educación artística, el apoyo administrativo y los recursos adecuados.</p> <p>10. Tanto los logros de los alumnos como la efectividad del programa se confirman mediante criterios y procedimientos de evaluación apropiados.</p>

Figura 14: Tabla de características de un programa del EACD. Fuente: (Clark, Day, & M. D. & Greer, 1987a, pág. 135).

A partir de la adaptación a nuestro curso virtual de la técnica para elaborar un macrosecuencia didáctica de acuerdo con la Teoría de la Elaboración, vamos a enmarcar siguiendo el modelo educativo, la Educación Artística Como Disciplina (EACD) según la denominación propuesta por Dwaine Greer (1984, págs. 115-128).

La EACD recupera en cierta medida el espíritu disciplinar que se había generado en los años sesenta en la educación artística. Surge en oposición a las prácticas escolares de la Autoexpresión⁸ que partía de la base de que “el arte no se enseña, se aprende” y el docente estimula la creatividad mediante procedimientos artísticos.

La teoría del conocimiento adquiere relevancia a partir de los años setenta. Algunos investigadores, basándose en la psicología cognitiva promueven el cambio del modelo de instrucción. A continuación reseñamos los más influyentes en el presente trabajo y su aplicación en elaboración del curso virtual, la guía y el material didácticos.

Bruner desarrolla una propuesta de diseño en espiral, no lineal, es decir, volviendo constantemente a retomar, y a niveles cada vez más elevados, los contenidos de la materia, también refleja su opinión de que el aprendizaje procede de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y de lo específico a lo general y unas propuestas de enseñanza aprendizaje que va del conocimiento artístico autodidacta e intuitivo al instruido. Sobre esta propuesta, fundamentó la Teoría del aprendizaje por descubrimiento de modo activo y estimulado a descubrir por su cuenta, formular conjeturas y exponer sus propios puntos de vista.

Para Ausubel las personas piensan en conceptos⁹ y sobre esa base cognitiva desarrolla la teoría del aprendizaje significativo, nuevas ideas e informaciones pueden ser aprendidas y retenidas en la medida con la que conceptos relevantes o adecuados se encuentren claros y disponibles en la estructura cognitiva del individuo. Estos conceptos sirven de anclaje a nuevas ideas y conceptos. Los conceptos aprendidos significativamente pueden extender el conocimiento de una persona con conocimientos relacionados, de esta forma la información quedará más tiempo retenida en la memoria y estos conceptos pueden más tarde servir como anclajes para un aprendizaje posterior de conceptos relacionados.

En este trabajo es clara la referencia a estos investigadores del aprendizaje. El curso virtual utiliza el diseño en espiral de Bruner. Se inicia con ejemplos muy sencillos, para en constante progresión, llegar a realizar proyectos complejos. Este planteamiento facilita la adquisición y dominio de los contenidos procedimentales y en menor medida los conceptuales.

El trabajo realizado es fiel a la teoría de Ausubel y potencia el control del ritmo de aprendizaje por el propio estudiante. Hemos planteado que la instrucción debe permitir a los alumnos reformular y remodelar conceptualmente el material para que aprendan de la forma que sea más significativa para ellos.

Pero en cualquier caso, se mantiene el espíritu ecléctico del método en implementación, la utilización de ambas propuestas se combinan de acuerdo con su mejor adecuación a cada caso, siguiendo criterios pedagógicos.

A partir del modelo educativo la Educación Artística Como Disciplina (EACD), aparece en la educación el término disciplina, el cual implica la necesidad de estructuración del pensamiento. Las aportaciones al desarrollo de EACD se producen desde diversos ámbitos del saber como el de la

⁸ Teoría basada en que a través del arte se aprende a ser persona, en la creatividad y donde los alumnos han de expresar sus sentimientos y estimular la expresividad mediante procedimientos artísticos.

⁹ El concepto puede ser definido como un término que representa una serie de características, propiedades, atributos, regularidades y observaciones de un objeto o acontecimiento.

psicología del aprendizaje, la psicología cognitiva, las teorías del significado, la educación estética o el multiculturalismo.

2.2.7.1. UTILIZACIÓN DE EACD EN LA APLICACIÓN DIDÁCTICA.

El EACD en coincidencia con la investigación actual, no deja de lado la argumentación de tipo práctico, tan necesaria en el contexto educativo en el que surge y en el que se desarrolla nuestra experiencia, que pretende la formación práctica de profesionales técnicos. A continuación desarrollamos, argumentamos y establecemos paralelismos en base a la tabla de la figura 13 con las características de un programa del EACD.

A. Fundamentación

1. El objetivo de la educación artística como disciplina es desarrollar las habilidades de los estudiantes para comprender y apreciar el arte. Esto implica un conocimiento de las teorías y concepciones del arte y la habilidad tanto para reaccionar ante el arte como para crearlo.

Uno de los objetivos fundamentales de la Web educativa y el curso “Guía para crear y manipular las imágenes” es que los estudiantes consigan el dominio de las herramientas del programa para realizar tareas que permitan, a través de las imágenes elaboradas en los ejercicios teórico-prácticos y proyectos interdisciplinarios, desarrollar las habilidades necesarias para comprender y apreciar el arte mediante el estudio de las teorías y concepciones del arte, necesario para la realización de los ejercicios. En los tutoriales se ejercitan los procedimientos a través de ejemplos estilísticos y formales del arte pop, urbano, comprometido, abstracto... Los proyectos confeccionados requieren una investigación teórica sobre algún estilo, corriente o tendencia dentro del ámbito artístico, para su posterior aplicación en la realización de un artefacto visual.

2. El arte se enseña como un componente esencial de la educación general y como fundamentación para su estudio especializado.

En la web educativa y el curso “Guía para crear y manipular las imágenes” se realiza para un centro especializado en la enseñanza de las Artes Aplicadas, como es la Escuela de Arte La Palma, por su posible extrapolación, reutilización y generalización en la práctica educativa de las artes plásticas y visuales, en centros que impartan este tipo de enseñanzas artísticas o similares. Saber leer y realizar una imagen es tan importante como la expresión verbal o escrita en otras materias o en otros espacios educativos.

B. Contenido

3. Los contenidos de la enseñanza se derivan fundamentalmente de las siguientes disciplinas: estética, crítica de arte, historia del arte y creación artística.

Los objetivos de estas disciplinas son:

- *Las concepciones de la naturaleza del arte.*
- *Los fundamentos para valorar y juzgar el arte.*
- *Los contextos en los que el arte ha sido creado.*
- *Los procesos y técnicas para crear arte.*

Los objetivos de los estudios de Artes Plásticas y Diseño en general y de las enseñanzas de Artes Aplicadas al Muro en particular coinciden con los objetivos de las disciplinas de EACD. Así como materias afines a la cultura visual.

La identificación del título en el Real Decreto 1462/1995, de 1 de septiembre, que regula las enseñanzas mínimas y el Decreto 100/2001, de 5 de julio, por el que la Comunidad de Madrid establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro.

4. Los contenidos del estudio provienen del amplio campo de las artes visuales, incluyendo las artes populares, las artes aplicadas y las bellas artes tanto de la cultura occidental como de las no occidentales y desde las épocas antiguas hasta los movimientos contemporáneos.

También en la misma legislación anterior y para no repetirnos, reiteramos lo expuesto en punto anterior (3). Podemos señalar que en las enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro en concreto y las Artes Plásticas y Diseño en general plantean una amplia gama de tipología de contenidos, como son los cubiertos por las distintas familias profesionales de estas enseñanzas.

Podemos añadir que en el curso “Guía para crear y manipular imágenes” se proponen ejercicios que no excluyan, al contrario que potencien la utilización de fuentes multiculturales.

C. Curriculum

5. El currículo, escrito, incluye contenidos organizados y articulados secuencialmente para todos los niveles escolares.

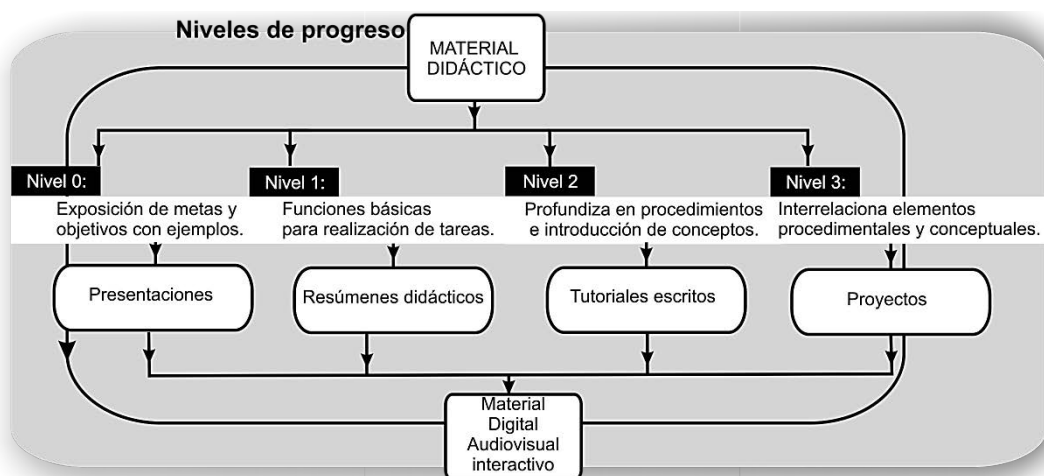


Figura 15: Representación de los niveles de progreso del curso virtual para el entorno mixto de aprendizaje.
Fuente: Elaboración propia.

El trabajo realizado ha seguido muchas pautas del diseño instruccional y los contenidos se han estructurado adaptando la secuencia establecida en la Teoría de la elaboración para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, como hemos expuesto en este capítulo en el gráfico del apartado 2.2 “Metodología de la aplicación práctica”.

Aunque el nivel educativo donde se ha realizado la experiencia es el correspondiente a los Ciclos Formativos de Grado Superior y Bachillerato de Artes, la intención del investigador es que los

recursos elaborados sean reutilizables para otros estudios de Grado universitarios y no universitarios de disciplinas afines.

6. Las obras de arte ocupan una posición central en la organización del currículo y en la integración de los contenidos de las cuatro disciplinas.

En la introducción del Real Decreto 1462/1995, de 1 de septiembre, por el que se establecen los títulos de Técnico superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro podemos leer:

“Las enseñanzas de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos cuentan con una extensa tradición en el sistema educativo, cuyo origen remite a las raíces genuinas de nuestra cultura artística y cuya acelerada evolución en la modernidad ha dependido no sólo del proceso de constante transformación y diversificación de las tendencias artísticas, sino también, de las mejoras introducidas en los productos como resultado de la aplicación a la industria de los logros provenientes de la invención y del desarrollo tecnológico...” (Pág. 29695)

En el trabajo se integran los contenidos de las cuatro disciplinas en actividades interdisciplinares que impliquen al resto de los módulos, asignaturas o disciplinas que compongan los distintos planes de estudios que puedan beneficiarse del presente trabajo.

7. El currículo se estructura de modo que refleje una implicación similar respecto a cada una de las cuatro disciplinas artísticas.

De nuevo en la introducción del Real Decreto antes citado podemos reseñar: *“La organización de los contenidos formativos ha de permitir con flexibilidad programar interdisciplinariamente secuencias de aprendizaje, destacando de los ámbitos artísticos, técnicas de aquellos relativos a la especialización profesional del alumno”.*

Asimismo, en el Artículo 3 del aludido Real Decreto, hace referencia expresa a un objetivo común a estas enseñanzas artísticas, en cuanto ciclo formativo de grado superior, proporcionar a los alumnos la formación necesaria para: *“Desarrollar su capacidad de investigación de formas con un enfoque pluridisciplinar”.*

Reiteramos que la síntesis de los objetivos del método y el curso virtual con material educativo de apoyo, incluye prácticas pluridisciplinares e interdisciplinares con el resto de los módulos que componen el ciclo, a través de la realización actividades que propongan una colaboración interdisciplinar y pluridisciplinar.

8. El currículo se organiza de modo que vaya acrecentando el aprendizaje y nivel de comprensión del alumno. Ello implica un reconocimiento de los niveles de desarrollo apropiado.

A todo el trabajo, se le da forma de acuerdo con el método progresivo en espiral de Bruner, el alumno llega a adquirir los conocimientos de modo gradual. Comienza aprendiendo las cuestiones básicas relacionadas con los objetivos y los va relacionando. Las Guías (docente y estudiante) son una herramienta que explica la estructura e interrelaciones del curso.

La secuencia de elaboración del material se basa en que el conocimiento nuevo se adquiere sobre la base estructural del conocimiento previo. La secuencia temática elaborada trata sobre el procedimiento y/o concepto planteado, hasta que los estudiantes alcancen el nivel de profundidad de conocimientos deseado, para poder después pasar al tema siguiente.

En un principio se realizarán ejercicios tutoriales paso a paso, lo más breves posibles para conseguir mantener la atención.

El aumento en el nivel de dificultad a lo largo del trabajo coincide con la mayor duración y complejidad de los ejercicios prácticos finales, así como en la evolución en la complejidad de conceptos.

En la “Guía didáctica docente” del curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” se determina cuál es el modelo de secuenciación más adecuado para el diseño y organización de las distintas unidades didácticas y niveles, en función de los objetivos educativos pretendidos.

Por último, se establece una prueba de acceso específica a los ciclos formativos superiores que, tienen como denominador común, el que todas ellas permiten garantizar que los alumnos poseen aptitudes “suficientes” que le posibilitan iniciar, progresar y culminar su formación con garantías de aprovechamiento.

D. Contexto

9. La ejecución completa del programa viene determinada por una enseñanza artística regular y sistemática, la coordinación de todo el distrito escolar, el trabajo de expertos en educación artística, el apoyo administrativo y los recursos adecuados.

Las enseñanzas de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos cuentan con una extensa tradición en el sistema educativo español como enseñanza oficial y reglada, por tanto se ajusta perfectamente a una enseñanza artística regular y sistemática, la coordinación de todo el distrito escolar, el trabajo de expertos en educación artística, el apoyo administrativo y los recursos adecuados.

10. Tanto los logros de los alumnos como la efectividad del programa se confirman mediante criterios y procedimientos de evaluación apropiados.

Para verificar la calidad y rigor de la investigación cualitativa que se basa más en un enfoque interpretativo que positivista. Se han utilizado criterios de fiabilidad, validez o credibilidad, aplicabilidad y consistencia. Y con este fin se utilizan estrategias de triangulación y comprobación con los participantes (alumnado, profesorado y expertos). Todo ello filtrado por el trabajo del investigador como observador participante a lo largo de los años de docencia en la materia. En el capítulo 5 se detallan todos los criterios.

2.3. PROCEDIMIENTOS Y MUESTRAS SELECCIONADAS

Con el objetivo de conocer con la máxima profundidad el tema, se han entrevistado y encuestado a expertos docentes de la enseñanza superior y universitaria, también se han realizado encuestas a los profesores y cuestionarios a alumnos de la Escuela de Arte La Palma, docentes afines de la Escuela Superior de Diseño de Madrid, profesionales... de acuerdo con el apartado que veremos después sobre los criterios establecidos para la selección de expertos e informantes.

Para que la entrevista encuesta de los expertos y el cuestionario para los estudiantes tengan carácter científico está validado por dos formas:

1. Estudio piloto de la práctica educativa diaria en el aula y fuera de ella. La observación participante, el diario y los cuestionarios son los metodos de recogida de datos cualitativos utilizados.
2. Prueba de jueces, mediante la utilización de Web educativa y el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” por el alumnado ha permitido recoger datos de sus cuestionarios y también de las entrevistas encuesta a expertos, donde aportan sus observaciones y se retroalimenta la mejora de la Aplicación didáctica y por ende el proceso de aprendizaje.

2.3.1. MÉTODOS DE RECOGIDA Y ANÁLISIS DE DATOS

Utilizamos una pluralidad de métodos, técnicas e instrumentos de observación adecuados al trabajo como: la observación, el diario, la entrevista y los cuestionarios.

2.3.1.1. OBSERVACIÓN.

Para responder a ciertos interrogantes, la observación puede ser el enfoque más apropiado para obtener una información precisa para estudiar a los alumnos mientras permanecen en el aula, puesto que permite obtener datos sobre un fenómeno o acontecimiento tal y como éste se produce y a partir de las conductas observadas podremos descubrir aspectos característicos.

La observación va a ser entendida aquí como un proceso sistemático por el que el investigador recoge por sí mismo, información relacionada con los problemas detectados en la práctica educativa. Este proceso es por naturaleza subjetivo, puesto que en él intervienen las percepciones del investigador que observa y sus interpretaciones de lo observado.

La observación, en esta investigación constituye un proceso deliberado y sistemático de recogida de datos, que por causa de carencias, trata de superar las deficiencias del proceso de aprendizaje; nos genera una pregunta, ¿es posible superar las deficiencias detectadas en el proceso de aprendizaje?; cuya consecuencia se convierte en un propósito, mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Este propósito es el objetivo para superar el problema y da sentido a la observación en sí y el que determina aspectos tales como qué se observa, cómo se observa, cuándo se registran las observaciones...

En resumen, la observación es un procedimiento de recogida de datos que nos proporciona una representación de la realidad del proceso de enseñanza aprendizaje. Como tal procedimiento tiene un carácter selectivo, está guiado por lo que percibimos de acuerdo con la práctica educativa que nos

preocupa. Por tanto, parece obvio y reiteramos que antes de iniciar el proceso de observación es clara la finalidad que con él perseguimos: mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y que esta mejora pueda ser aprovechada por la comunidad educativa con intereses comunes como la enseñanza artística y visual.

En la investigación se han combinado dos enfoques como son la observación estructurada y la no estructurada, de modo que se inicia con registros poco definitorios para terminar con un enfoque más preciso. También se ha utilizado la estrategia del embudo, se comienza por una observación no muy definida, para proseguir con lo que se observa responde a cuestiones reflexionadas, sobre hechos ya observados y culminar con una observación de aquello que permite contrastar las hipótesis planteadas como explicación de los hechos observados.

En la selección de muestras, la duración de la observación ha variado desde una sesión de clase o el desarrollo de una unidad didáctica, hasta la duración total del tiempo de observación, que podrá ser de un cuatrimestre o de un curso escolar.

2.3.1.2. EL DIARIO

El diario del día a día del curso. Este fue realizado en paralelo con la observación participante del propio investigador y es concebido como un recurso valioso que facilita la reflexión sobre el desarrollo de las clases presenciales y lo que en éstas acontece. Así, en este diario se recogía información sobre lo que se hacía en cada clase, el desarrollo de las mismas, las actitudes y planteamientos de los participantes destacables, los problemas detectados, las propuestas de trabajo alternativas para abordar conflictos, los ajustes en la programación, las sugerencias orales, soluciones, conclusiones, etc.

El diario tipo inicial del curso sigue la programación del curso con tablas divididas por sesiones lectivas presenciales, como podemos ver en la figura 16.

2º MURO 2 TARDE MARTES 19:10 – 21:00 Presentación 23-09-2014. Evaluar niveles				2º MURO 2 TARDE MARTES 19:10 – 21:00			
OCTUBRE				NOVIEMBRE			
DÍA	CONTENIDOS	EJERCICIOS	ACTIVIDADES	DÍA	CONTENIDOS	EJERCICIOS	ACTIVIDADES
7	Estructura S.O., fichas, lista. Material didáctico. Entorno de trabajo virtual. Presentación <i>Photoshop</i> .			4	CONTINUAR UNIDAD DIDÁCTICA 03: CAPAS	Tutorial 2: Arte pop clase y personal.	Video tutoriales: 06 y 07
14	UNIDAD DIDÁCTICA 01: SELECCIONES BÁSICAS I	Tutorial 01 clase y personal.	Video tutoriales: 01	11	CONTINUAR UNIDAD DIDÁCTICA 03: CAPAS		
21	FINAL UNIDAD DIDÁCTICA 02: SELECCIONES BÁSICAS I	Tutorial 01 clase y personal.	Videotutoriales: 02 y 03	18	FINAL UNIDAD DIDÁCTICA 03: CAPAS		
28	UNIDAD DIDÁCTICA 03: CAPAS	Ejemplo con Geometría. Tutorial 2 clase	Video tutoriales: 04 y 05	25	UNIDAD DIDÁCTICA 06: Modos de fusión	Tutorial 03 clase y personal o en casa.	Video tutoriales: 08 y 09

Figura 16: Estructura inicial del diario del curso por grupos. Elaboración propia.

Otra fuente de información del devenir del proceso de aprendizaje eran los documentos diversos que el profesor aportaba para el desarrollo de las sesiones. Entre éstos estaba el diseño de la actividad, recapitulaciones hechas en diversos momentos sobre el trabajo realizado, material didáctico elaborado o recopilado y su incorporación, etc.

Título de la aplicación educativa: “Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos:	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/> Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Qué opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
5.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	

Figura 17: Modelo base inicial del cuestionario del estudiante. Elaboración propia.

El registro de lo observado se ha realizado a través de las notas de campo que describen los hechos brevemente para su posterior desarrollo con mayor detalle. El diario de sesiones lectivas y del desarrollo *in situ* con alumnos y profesorado, fue realizado por el investigador a lo largo de los 10

años de docencia, casi desde la creación y regulación del módulo de Diseño Asistido por Ordenador con la implantación del curriculum desarrollado por la Comunidad de Madrid.

También se ha de señalar que su elaboración era un tanto flexible, pues no era una obligación ineludible, sino un recurso para la labor habitual en la práctica docente. Por tanto las descripciones manuscritas varían desde algo tan básico como enumerar los contenidos impartidos, sin más valoraciones, hasta detallar todo tipo de reflexiones sobre problemas detectados y posibles soluciones.

2.3.1.3. CUESTIONARIO

Para aumentar el porcentaje de respuesta se realizó un buen diseño del cuestionario para que fuera no muy extenso, atractivo y fácil de rellenar. Se empleó un único papel de formato DIN A4 por las dos caras. El tamaño de la letra (10) adecuado y las fuentes de palo seco Calibri y Arial para facilitar su lectura.

Los alumnos realizan este cuestionario al final del curso y sabiendo la calificación final, de esta forma, ya no existe ninguna relación de “poder”, actúan libremente, sin coacciones y con voluntad de libre cooperación. Ellos aportan la mayor parte de la información primaria sobre el entorno, la calidad educativa, los contenidos y la pedagogía, es decir, el qué, el cómo y el para qué de la posible mejora del proceso de aprendizaje. Son las personas que más se observan y son los actores que ponen en escena el método y el material didáctico. Con ellas se obtiene el grueso de la información que permite al investigador detectar, comprender e intentar resolver los problemas, a partir de las oportunas interacciones, reflexiones e interpretaciones.

Mediante los cuestionarios cumplimentados se ha recopilado información cuantitativa y cualitativa que ha permitido retroalimentar la investigación a través de la triangulación con los expertos y el investigador.

El modelo utilizado en un principio con el alumnado implicado en el proceso de investigación es el de la figura 17.

2.3.1.4. ENTREVISTAS

La decisión de utilizar con los expertos entrevistas en lugar de cuestionarios, se tomó considerando que las primeras, se adecuaban mejor que los cuestionarios, ya que el número de entrevistados sería limitado y por ende, se debía conseguir una buena tasa de devolución. Por otra parte, se obtienen mayores posibilidades para la indagación, afinación de respuestas y oportunidad de recoger algunas opiniones de cuestiones, no consideradas en el modelo base de entrevista en línea y que han aportado una valiosa información para el trabajo actual y su evolución.

2.3.1.4.1. Características y aportación de la entrevista

- La encuesta ha facilitado el intercambio de información que se efectúa en línea y/o en persona. Ha permitido obtener información acerca de las necesidades y la manera de satisfacerlas, así como consejo y comprensión por parte de los expertos para el método y el material educativo confeccionados.

- Se utilizó la encuesta semiestructurada flexible y una guía didáctica docente precisa con el propósito de explicar la visión con que cada informante percibía, comprendía, interpretaba y valoraba el proceso del trabajo desarrollado.
- Para las entrevistas en línea, en algunos casos, se utilizó una grabadora digital Olympus DS-40, con los programas DSS Player Plus y reconocimiento de voz que hiciera menos tedioso y más atractivo el trabajo para los encuestados y el investigador.
- Se realizaron entrevistas a expertos en TIC del sector de la enseñanza con el fin de obtener un muestreo de opiniones de primera mano de informantes claves y datos concretos sobre el material elaborado y sus planteamientos pedagógicos para su utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como las posibilidades de utilización en diferentes niveles educativos de la educación de las artes y la cultura visual.

Las entrevistas grabadas que se realizaron, fueron previa autorización de las personas implicadas. La finalidad de dicha grabación era evitar la pérdida de información, así como conseguir una transcripción precisa de la información, al tiempo que permite al investigador centrarse más en la entrevista al no tener que tomar notas, propiciando un ambiente más distendido.

Una vez recopilada la información, se utilizó una aplicación de reconocimiento de voz para la transcripción de las grabaciones digitales que se realizaron y mediante un procesador de texto se remaquetaron todas las entrevistas unificándolas. Para su posterior análisis.

Con independencia de que la entrevista sea una técnica adecuada para evaluar la actividad docente en el aula, hay que resaltar, como ya se ha comentado anteriormente, la necesidad de que exista una complementariedad de técnicas de recogida de datos. De tal forma, que se pueda realizar una triangulación tanto de agentes como de técnicas, obteniendo una visión complementaria de la realidad.

A pesar de que en las distintas entrevistas se plantearan un elevado número de cuestiones a investigar, no fueron excesivamente extensas. Con ello se pretendió, por un lado, eliminar la redundancia en la conversación y, por otro, evitar el cansancio y la sensación de pérdida de tiempo de los expertos que estaban siendo entrevistados. Puesto que la visualización del curso supone una inversión de tiempo considerable.

2.3.1.4.2. Criterios de selección de expertos

Para la elaboración de los criterios fue útil la definición de experto de Landeta que dice que: *“Un experto es todo aquel individuo que pueda aportar información, objetiva o subjetiva, válida para la realización de la previsión”* (1999, pág. 21).

Dicho autor destaca los siguientes criterios para la selección de expertos:

- su nivel de conocimientos.
- su capacidad predictiva.
- el grado de afectación por las consecuencias del objeto de estudio.
- su capacidad facilitadora.

- su grado de motivación y otros (coste, proximidad, consideraciones organizativas).

Los investigadores tampoco se ponen de acuerdo sobre el número óptimo de expertos a entrevistar. En general la cifra debe estar entre un mínimo de siete y un máximo de 30 expertos. En esta investigación fueron 15 los expertos seleccionados.

La selección de informantes ha sido un proceso continuado y progresivo, donde los propios informantes-claves han facilitado el trabajo de selección por medio de la información facilitada durante la entrevista realizada. Los informantes buscados y encontrados disponen de conocimientos y experiencia en la práctica educativa artística y/o tecnológica que requiere la investigación, además de pertenecer a diferentes niveles y ámbitos, y por tanto tienen habilidad y práctica para reflexionar, se expresan con claridad y están predispuestos positivamente para participar en el estudio, pues les aporta conocimientos y material de apoyo reutilizable en su campo profesional y personal, en algunos casos.

Para seleccionar a los expertos, se partió de una lista preliminar de organismos clave relacionados con el sector de la educación artística y las TIC en Madrid. En dicha selección estaban incluidas las siguientes: Escuelas de Arte de Madrid, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE); Comunidad de Madrid, programa EducaMadrid; Centros de Recursos del Profesorado de la Comunidad (CPR); y de Formación del profesorado.

Por otra parte los primeros expertos, además de realizar las entrevistas, ayudaron a la identificación de otras personas clave en beneficio de la investigación.

2.3.1.4.3. Formación y experiencia de los expertos

En la formación de los expertos figura una variedad de estudios muy pertinentes al tema, pero sobre todo una labor profesional acorde con los intereses de nuestra investigación. Casi todos tienen una amplia experiencia en la enseñanza, en las TIC, en la incorporación de las TIC a la enseñanza, de arte y cultura visual, tecnología, pedagogía...

2.3.1.4.4. Atributos del caso típico ideal del experto:

- Relación con las Artes Aplicadas al Muro y/o la Cultura Visual como docentes o práctica profesional y afines.
- Años de experiencia en la docencia como profesor o maestro de artes plásticas y diseño en las A.A. al Muro y afines.
- Conocimientos especializados de pedagogía.
- Conocimientos en nuevas tecnologías aplicadas a la educación.
- Conocimientos tecnológicos.
- Conocimientos de arte actual.
- Conocimientos en comunicación y cultura visual.
- Conocimientos en contenidos digitales educativos.

- Disponibilidad de tiempo y facilidad para su localización.
- Interés por la investigación.

2.3.1.4.5. Relación de expertos

Por orden alfabético:

1. **Antúñez del Cerro, Noelia.** Doctora en Bellas Artes
2. **Boj Tovar, Clara.** Doctora en Bellas Artes.
3. **Díaz Rivero Elena.** Doctora en Bellas Artes.
4. **González Sanz, Alejandro.** Doctor en Bellas Artes.
5. **Guzmán Castro, Emilio.** Arquitecto.
6. **Hernández Martín, María José.** Magisterio y Ciencias Físicas.
7. **Merodio de la Colina, Isabel.** Doctora en Bellas Artes.
8. **Muñoz Martín, Antonio.** Licenciado en Bellas Artes y Arquitecto Técnico. Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas a la Escultura.
9. **Preciado Lázaro, Carlos.** Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones.
10. **Requejo Jiménez, Luis.** Licenciado en Bellas Artes.
11. **Rodríguez González, Teresa.** Licenciada en Bellas Artes.
12. **Saura Pérez, Ángeles.** Doctora en Bellas Artes.
13. **Vázquez Zapata, Ignacio** Licenciado en Bellas Artes.
14. **Valleandrés Vallejo, Alejandro.** Ingeniero Técnico Electrónico.
15. **Zapatero Guillén, Daniel.** Doctor en Bellas Artes.

CAPÍTULO 3

Marco teórico.

Contenido

CAPÍTULO 3: MARCO TEÓRICO

3.1. PROPUESTA DE ACTUACIÓN	91
3.2. MARCO CONCEPTUAL:	92
3.2.1. DIDÁCTICA	92
3.2.2. LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN COMO MODELO DE INVESTIGACIÓN	92
3.2.3. LA TEORÍA CRÍTICA	93
3.2.4. EL AGLUTINANTE DEL SISTEMA EDUCATIVO DEL SIGLO XXI SE LLAMA TIC	94
3.2.5. LOS CONCEPTOS DE AUTOINSTRUCCIÓN Y EL APRENDIZAJE PERSONALIZADO DEL ALUMNADO	95
3.2.6. EL CONCEPTO DE RETROALIMENTACIÓN	96
3.2.7. EL CONCEPTO DE INTERACTIVIDAD	97
3.2.8. LA CONCEPCIÓN DE HERRAMIENTA COGNITIVA DEL ORDENADOR	97
3.2.9. TODA LA VIDA PARA APRENDER	98
3.2.10. TRABAJO COLABORATIVO	99
3.2.11. PROSPECTIVA	99
3.2.12. EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO	100
3.2.13. LA TRANSVERSALIDAD	102
3.2.14. CRUCES TEMÁTICOS TRANSVERSALES	103
3.2.15. BLENDED LEARNING. CONCEPTO	105
3.2.16. LOS CONTENIDOS DIGITALES EN EL NUEVO CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN	106
3.2.17. LOS ENTORNOS FORMATIVOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS	106
3.3. MATERIAL DIDÁCTICO: HERRAMIENTA DE APOYO EDUCATIVA	107
3.3.1. LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS	107
3.3.2. ENFOQUE PEDAGÓGICO BASADO EN OBJETOS DE APRENDIZAJE	108
3.3.3. ADAPTANDO OBJETOS DE APRENDIZAJE: WEBQUESTS	109

En este capítulo se exponen las múltiples referencias teóricas y estratégicas, bases del método emergente para realizar el curso virtual de la *Aplicación didáctica* para un entorno mixto de aprendizaje. Se explicita el marco conceptual para realizar la investigación y una aproximación al modelo teórico en el que se inscribe el proyecto. Los medios didácticos y recursos educativos, objetos de aprendizaje e influencias.

CAPÍTULO 3: MARCO TEÓRICO

3.1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, como ya se ha dicho, es creciente el interés por las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto de la formación, proliferando tanto en la enseñanza privada como pública, la potenciación del diseño y producción de materiales electrónicos, lo que se ha traducido en un incremento exponencial en la disponibilidad de recursos digitales para múltiples disciplinas y niveles educativos. Es evidente que detrás de esta realidad existe una voluntad política preocupándose por la mejora de la calidad de enseñanza y en nuestra opinión, consideramos que el motor de esta mejora debe ser el profesorado, el cual debe adaptarse a los tiempos con esfuerzo y dedicación, ampliando y perfeccionando su formación en las T.I.C. En esta ingente labor el profesorado no está solo, pues es por todos conocido, los múltiples esfuerzos plasmados en proyectos realizados por la Administración, como son los cursos de formación en red para la formación permanente del profesorado, el Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado (CNICE), Centro para la Innovación y Desarrollo de la Educación a Distancia (CIDEAD), los docentes...

El docente actual debe de ser el principal protagonista de la innovación en el proceso educativo, que asume su tarea formativa a través del pensamiento divergente y flexible, con una actitud generosa y abierta de manera permanente al cambio. Esta actitud se enriquece mediante la adquisición y el desarrollo de conocimientos pedagógicos, teóricos y prácticos, con la meta de aprovechar las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología emergente, así como encontrar nuevas formulas para lograr soluciones a los nuevos problemas que van surgiendo. Pero no estaría de más que este esfuerzo del profesorado fuera reconocido por las administraciones educativas correspondientes con incentivos acordes con el esfuerzo y tiempo dedicado.

En las Escuelas de Arte no se ha desarrollado apenas, método ni material tecnológico específico para el aprendizaje de realización de tareas, conceptos y actitudes. Esto se debe a que en la mayoría de los casos, los objetivos comerciales priman sobre los pedagógicos. Y a causa del escaso volumen cuantificable de alumnos y centros, no compensa la inversión ni pública ni privada en estos centros educativos. Las empresas invierten su tiempo y dinero en elaborar material que por su demanda, justifique su producción, en función de los posibles beneficios.

Una realidad en constante cambio obliga a elaborar contenidos electrónicos, tanto los que tengan fines educativos como los que no, y unas consecuencias en la práctica educativa diaria que obliga a plantearnos la formulación de la problemática que se nos encontramos: la manera de utilizarlo dentro y fuera del aula; qué estrategias de enseñanza y aprendizaje entran en juego cuando se usan estos recursos; cómo se puede fomentar el aprendizaje activo y cooperativo a través de los contenidos electrónicos; cómo valorar la calidad y eficacia para el aprendizaje de los miles de materiales didácticos multimedia que existen en el mercado; cómo elaborar guiones multimedia...

3.2. MARCO CONCEPTUAL:

En el apartado 1.4. “Estado de la cuestión” del primer capítulo donde se plantea la investigación, introducimos parte del marco teórico de la investigación. También, a través de la bibliografía consultada se han detectado en las diversas fuentes, variables que justifican y enmarcan la investigación.

En este apartado se plantean las diferentes teorías aplicables al caso y se exponen, de manera sintética, los diferentes sistemas conceptuales que podrían seguirse en el estudio. Se hacen aportes críticos que llevan al investigador a resolver cuáles son los modelos teóricos, que consideramos apropiados y confiables para fundamentar teóricamente el trabajo de investigación.

3.2.1. DIDÁCTICA.

Este término, lo utilizaremos constantemente a lo largo de este trabajo, puesto que el espíritu de éste es en esencia didáctico. Si partimos de que la didáctica es un campo en constante cambio, que se nutre de continuos replanteamientos y orientaciones en función del pensamiento de un momento, de sus retos, necesidades, orientaciones... Y por otra parte, en didáctica el cómo depende de qué. O que la metodología de enseñanza-aprendizaje está condicionada por los contenidos. Partimos de casi cualquier opción metodológica ha de plantearse desde un **enfoque constructivista**, que se base en los conocimientos previos del alumnado y, a partir de ellos, definir y estructurar la acción educativa. El aprendizaje significativo implica el trabajo con el conflicto cognitivo, la búsqueda de la participación del alumnado, dotar de sentido a los aprendizajes, alimentarlos de coherencia interna, etc. Compartimos con Maeso (2003, págs. 229-272), que la metodología específica de la educación artística ha de ser activa, participativa, integradora (de los diferentes lenguajes artísticos), vinculada al medio, interdisciplinar e investigadora, introduciendo procesos como la creación, expresión, participación, reflexión, acción, análisis, estudio, investigación, descubrimiento, juicio crítico, autocrítico y cooperación.

3.2.2. LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN COMO MODELO DE INVESTIGACIÓN.

El enfoque de investigación-acción y formación del profesor/a para la comprensión, se desarrolla en Gran Bretaña en los años 60 como una corriente pedagógica.

Sus principales representantes son Stenhouse, McDonald y Elliott. Elliott es uno de los que representa los planteamientos más imprescindibles de este enfoque.

La investigación-acción, es una forma de entender la enseñanza, no sólo de investigar sobre ella. La investigación-acción supone **entender la enseñanza como un proceso de investigación**, un proceso de continua búsqueda. Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa. Los problemas guían la acción, pero lo fundamental en la investigación-acción es la exploración reflexiva que el profesional hace de su práctica, no tanto por su contribución a la resolución de problemas, como por su capacidad para que cada profesional reflexione sobre su propia práctica, la planifique y sea capaz de introducir mejoras progresivas. En

general, la investigación–acción cooperativa constituye una vía de reflexiones sistemática sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La pertinencia del método de Investigación Acción en las ciencias sociales, se ha venido abordando en los últimos tiempos bajo el renovado interés que se ha potenciado hacia la metodología cualitativa en diferentes contextos.

Elliot es el principal representante de la investigación- acción desde un enfoque interpretativo

“El propósito de la investigación–acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera de las definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener... La investigación–acción se entiende como el estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma” (1990, pág. 24).

Se esquematizan los rasgos que definen la investigación-acción en la figura 18.

De forma genérica podemos decir que la investigación-acción se desarrolla siguiendo un modelo en espiral en ciclos sucesivos que incluyen diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión–evaluación.

Para la recogida de información se han utilizado tres instrumentos básicos: los estudios cuantitativos, las observaciones y los diarios. La utilización de estos tres instrumentos básicos de recogida de información, no excluye el posible uso de otros complementarios y habituales en los procesos de investigación-acción: análisis de documentos, datos fotográficos, grabaciones en audio y vídeo (con sus correspondientes transcripciones), entrevistas, encuestas de opinión, etc. Así, por ejemplo, de una entrevista semi estructurada, se pueden extraer datos cuantitativos, observaciones e impresiones para el diario.



Figura 18: Representación gráfica del modelo de investigación acción. Elaboración propia.

Como conclusión, diremos que este modelo incide sobre la posibilidad que ofrecen los centros docentes para armonizar la autoevaluación sumativa, con una valoración orientada a una mejora profesional, ya que la investigación en la acción exige un proceso de retroalimentación constante, sin fin, para a partir de la nueva recopilación de datos hacer un nuevo replanteamiento del problema, con los ampliados conocimientos adquiridos.

3.2.3. LA TEORÍA CRÍTICA

La Teoría Crítica es una perspectiva teórica general más que una metodología precisa. Acentúa la apertura a nuevas formas de conocimiento, apoya el desvelamiento de modos ocultos de opresión, rechaza la cultura positivista y acepta la idea de que hechos y valores son indisolubles.

Un aspecto esencial de la Teoría Crítica es su epistemología, es decir, la teoría del conocimiento y cómo está este conocimiento. El conocimiento es, para la teoría crítica, multiforme, está sesgado, y está construido socialmente. Las formas de conocimiento no están cerradas.

Las estrategias para conseguir los objetivos e impartir los contenidos programados, también se basan en las características especiales de un programa de DBAE¹⁰. Desde una posición crítica hemos realizado una reflexión, en un espacio complejo e interdisciplinar como la didáctica de las artes, adoptamos el papel cuestionador de lo aprendido y conectarlo con el contexto y las vivencias personales. Para conseguir este planteamiento el programa se desarrolla a partir de las experiencias del docente/investigador, del alumnado y el artefacto visual.

En relación a la postura crítica Maeso expresa que:

“...debería estar encaminada a la consecución de un proyecto personal, dejando a un lado la concepción de un programa cerrado y buscando convertirlo en un plan de acción constante y el lugar apropiado para integrar la teoría y la práctica, el arte y la didáctica...” (2008, pág. 11).

Matizando el párrafo anterior, digamos que también utilizamos una pedagogía crítica que plantea la educación como un proyecto comprometido más allá de una mera transmisión de conocimientos, teniendo en cuenta la cultura, los medios y las relaciones de poder. Por tanto el trabajo está enmarcado en las líneas de actuación de una pedagogía crítica para luchar por la justicia social, la promoción de una ciudadanía activa y la construcción de sociedades más solidarias y democráticas. Por ende, el marco de acción del material tiene muchos de sus referentes en artistas comprometidos y en trabajadores culturales en campos como son, entre otros, el trabajo de los media y las nuevas tecnologías, la educación formal o el trabajo en el espacio público.

3.2.4. EL AGLUTINANTE DEL SISTEMA EDUCATIVO DEL SIGLO XXI SE LLAMA TIC.

Es evidente que el profesorado en general es consciente de la necesidad de incorporar las nuevas tecnologías para casi todas las materias en clase, puesto que son innumerables las ventajas que éstas conllevan, pero son destacables por su amplitud funcional y multidisciplinaridad, que concluye en una transversalidad posibilitada por la capacidad aglutinadora de los computadores para influir propiamente en la educación. Pero si los ordenadores permanecen encerrados en un aula de informática, sólo podrán, todo lo más, contribuir a introducir una asignatura añadida, que será muy útil en la práctica de cualquier profesión. Pero esta alfabetización electrónica no afecta en modo alguno al paradigma educativo, que tratamos de poner en práctica en el aprendizaje con los nuevos medios e Internet. El docente podrá mejorar, y de manera cualitativa, su discurso magisterial pero seguirá sin aprovechar los recursos creativos del alumno y sin despertar en él la capacidad de *aprender a aprender*. En el proceso de aprendizaje, el alumno habrá comprendido mejor la exposición del profesor, pero no habrá autogestionado el desarrollo de su pensamiento, ni habrá aprendido a contrastarlo con sus compañeros de clase, ni habrá implicado al resto de la comunidad educativa en un proceso de enseñanza aprendizaje procedimental y globalizador, necesario para una enseñanza integral e innovadora.

La capacidad aglutinadora se manifiesta por la variedad de posibilidades que ofrece el computador como herramienta para almacenar, procesar y obtener resultados con todo tipo de

¹⁰ Enseñanza Artística Basada en la Disciplina

datos. Estas capacidades que permiten manipular imágenes para dibujar, diseñar, pintar, incorporar animación, sonido y video, retocar fotografías, realizar imágenes tridimensionales y un sin fin de posibilidades interminables de enumerar e imposibles de imaginar en un futuro próximo hasta para las mentes más preclaras.

En definitiva, disponemos de una herramienta totalmente novedosa, la cual alberga posibilidades didácticas que al autor del presente trabajo le induce a pensar, que nos encontramos en la prehistoria de la didáctica tecnológica, y en este proceso renovador, los docentes somos como los pioneros que descubren un nuevo mundo y por tanto cometeremos muchos errores, haremos grandes descubrimientos, idearemos nuevas rutas..., pero debemos arriesgarnos sin miedo a equivocarnos, puesto que es inevitable tanto lo uno como lo otro, y de acuerdo con la máxima *“Humano es error; pero sólo los estúpidos perseveran en el error”* (Cicerón, 106 a. C. - 43 a. C.).

3.2.5. LOS CONCEPTOS DE AUTOINSTRUCCIÓN Y EL APRENDIZAJE PERSONALIZADO DEL ALUMNADO.

Los conceptos de este subapartado son fundamentales para el desarrollo de la investigación como refuerzo del proceso de enseñanza aprendizaje.

El concepto de autoinstrucción es uno de los pilares del *constructivismo emancipatorio* que en 1995 propone el uso de las nuevas tecnologías como base para la reforma de la educación artística, estableciendo una nueva tendencia dentro de esta variable del constructivismo.

El constructivismo emancipatorio basado en la autoinstrucción intenta evitar la poca intervención de forma activa del alumnado, para promover que participe en la toma de decisiones de su propio aprendizaje.

La investigadora Diane considera que:

“La tecnología que utiliza medios interactivos integrados, constituye la plataforma ideal para el desarrollo de un punto de vista constructivista de la educación que se sustenta en la forma en que los estudiantes procesan la información en lugar de centrarse en la forma en que los profesores deberían presentar la información.” (Gregory, 1995, pág. 16).

María Acaso reflexiona en su tesis en relación con este párrafo: *“la educación basada en métodos visuales y por descubrimiento, con materiales multimedia de secuencia no lineal son ideales para que la auto instrucción pueda ser llevada a cabo”* (1997, pág. 66).

Por tanto podemos concluir que por medio de la autoinstrucción se potencia el control personalizado del ritmo de aprendizaje por parte del alumno/a, al tiempo que el rol del profesor/a evoluciona de una mera *base de datos* a una *guía interactiva*.

Las nuevas tecnologías propician la eliminación de las limitaciones de espacio y tiempo para acceder a la formación, al tiempo que permite la creación de modelos de aprendizaje adaptables a las necesidades y limitaciones del estudiante.

En este contexto, la creación de recursos que hacen flexible el proceso educativo, posibilita personalizar el ritmo de aprendizaje, proporcionando entornos en los que el propio estudiante pueda obtener los recursos formativos e informativos necesarios, para llevar a cabo sus objetivos personales de formación, incrementando substancialmente la eficacia y la calidad de todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

La autoinstrucción y el aprendizaje personalizado son característicos del progreso de una pedagogía, obligada constantemente a adaptarse a las nuevas necesidades de aprendizaje en un contexto social y educativo nuevo. Estas estrategias requieren del alumnado una actitud muy activa ante su propio proceso de aprendizaje, en diversos entornos, y desarrollar las capacidades auto-instructiva y auto-evaluativa del progreso, así como de los resultados obtenidos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.2.6. EL CONCEPTO DE RETROALIMENTACIÓN

Edward Thorndike (1970) realizó su investigación, observando la conducta de animales pero después realizó experimentos con personas. Thorndike implantó el uso de “métodos usados en las ciencias exactas” para los problemas en educación, al hacer énfasis en el “tratamiento cuantitativo exacto de la información”. Su teoría, **conexionismo**, establece que aprender es el establecimiento de conexiones entre estímulos y respuestas.

La “ley de efecto” dice, que cuando una conexión entre un estímulo y respuesta es recompensado (retroalimentación positiva) la conexión se refuerza y cuando es castigado (retroalimentación negativa) la conexión se debilita. Posteriormente Thorndike revisó esta ley cuando descubrió que la recompensa negativa (el castigo) no necesariamente debilitaba la unión y que en alguna medida parecía tener consecuencias de placer en lugar de motivar el comportamiento.

La “ley de ejercicio” sostiene que mientras más se practique una unión estímulo-respuesta mayor será la unión. Como en la ley de efecto, la ley de ejercicio también tuvo que ser actualizada cuando Thorndike encontró que la práctica sin retroalimentación no necesariamente refuerza el rendimiento.

En relación al concepto de retroalimentación, el investigador considera que la utilización de la retroalimentación continua es necesaria e inevitable, puesto que nos permite evaluar los problemas o avances conseguidos que deben reflejarse en una mejora constante, con la adaptación y personalización del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el presente trabajo se han generado profundas transformaciones en la práctica docente diaria y en consecuencia en el proceso de enseñanza tradicional inicial, donde mediante las actividades desarrolladas con T.I.C., hemos facilitado y mejorado el proceso de **retroalimentación** constante. Los motores principales de retroalimentación, por orden de incidencia, ha sido los cuestionarios realizados al alumnado, el diario, la observación participante y la opinión de los expertos consultados.

La evaluación mediante estos medios, el monitoreo del trabajo en el aula mediante el sistema instalado (*Class Perfect*) y la creación de una web educativa con curso virtual de aprendizaje en entorno *Moodle* han contribuido a que el estudiante aprenda a aprender. Ello implica que, la retroalimentación recibida de la evaluación formativa, le sirva de base para corregir conceptos, posturas erradas y le permita adquirir nuevos conocimientos, que deben reflejarse en una mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje, tanto para el discente como para el docente

3.2.7. EL CONCEPTO DE INTERACTIVIDAD

El posicionamiento constructivista conlleva la identificación de las dimensiones relevantes de análisis, para el estudio de los procesos de construcción del conocimiento en entornos formales de enseñanza y aprendizaje, asistidos por las nuevas tecnologías, nos ha llevado a centrar la investigación en el concepto de interactividad.

La calidad de los contextos o entornos educativos que median las T.I.C. se mide, entre otros, por la **calidad de la interactividad profesor-alumno-contenidos de aprendizaje** y más concretamente, por la calidad de las ayudas educativas que se desarrollan para sostener, orientar y guiar la actividad constructiva del alumno para apropiarse de los contenidos.

La interactividad se entiende como la organización de la actividad conjunta, es decir, en las formas que adoptan las actuaciones interrelacionadas de los participantes en torno a los contenidos, tareas de aprendizaje y su evolución. La actividad conjunta es el marco en el que se concretan los mecanismos de influencia educativa que caracterizan los tipos y formas de ayuda al proceso de construcción del conocimiento de los alumnos en el transcurso de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Gracias a las T.I.C. se realiza una relación didáctica diferente entre profesorado y alumnado que posibilita la flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. También pone de manifiesto la relevancia de una serie de indicadores de caracterización de estos entornos educativos, a saber: Una mayor o menor riqueza potencial de la interactividad (sincrónica y asincrónica) entre profesor - alumno - contenidos en las actividades planificadas de enseñanza y de aprendizaje; la inclusión o no de actividades presenciales y una mayor o menor variedad y riqueza de recursos tecnológicos usados para mediar en el desarrollo de la interactividad. Dichos criterios son relevantes porque confieren características específicas a la interactividad.

3.2.8. LA CONCEPCIÓN DE HERRAMIENTA COGNITIVA DEL ORDENADOR

Jonassen (Jonassen, 1997) realiza una clasificación interesante y distingue entre el aprendizaje realizado por los estudiantes sobre el ordenador, del ordenador o con el ordenador. Los estudiantes aprenden sobre el ordenador cuando los contenidos que se imparten en la enseñanza se focalizan en la tecnología como tal y se desarrollan temas sobre los componentes tecnológicos de diferente tipo y sobre los programas y lenguajes propios de la informática. En este sentido, conocer los componentes del *hardware* o programar en lenguaje HTML son algunos ejemplos representativos de este enfoque. Por otra parte, los estudiantes aprenden del ordenador, cuando existen una serie de programas adaptados a la enseñanza mediante los cuales se desarrollan los contenidos de distintas áreas del currículum. Así, reforzar el aprendizaje la teoría del color mediante un CD- Rom interactivo serán unos de los ejemplos representativos de este tipo de aprendizaje. Por último, los estudiantes aprenden con el ordenador cuando éste se convierte en un mediador, que ayuda a dar sentido y a construir el conocimiento que van adquiriendo mediante procesos de reflexión y profundización crítica de los contenidos.

En nuestro trabajo se concibe la tecnología como una herramienta cognitiva de manera complementaria, donde **los estudiantes aprenden del y con el ordenador**. Ésto es lo que permite al

estudiante llegar con su capacidad mental, mucho más rápido donde no podría llegar con sistemas analógicos tradicionales, de esta manera se convierte en un instrumento transformador al modificar la relación del estudiante con su entorno, en relación con otros y su capacidad de aprender.

3.2.9. TODA LA VIDA PARA APRENDER

La necesidad actual de la sociedad que demanda personas con la capacidad de adaptarse rápida y eficazmente a la obsolescencia de la información adquirida, tanto durante el periodo de formación en la etapa de estudiante como a lo largo de su vida, esa capacidad de aprender a aprender en el nuevo escenario del actual mercado laboral, exige una renovada actitud educativa que dirija al aprendizaje de por vida: enseñar a aprender y, sobre todo, una de las características fundamentales es aprender a utilizar adecuadamente la información en la sociedad de la información, e indudablemente este pensamiento educativo repercutirá en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia también en el mundo laboral.

Según Martha Stone, codirectora del Educational Technology Center de la Universidad de Harvard, aprender es más que una capacidad mental; más que tener algo en la mente. Lo que se ha aprendido puede aplicarse de manera creativa y en distintas ocasiones, ya que se sabe cuándo, dónde y cómo aplicarlo. *“El aprender es aprender la aplicación de lo aprendido”* (Stone, 2001, pág. 1). También defiende que los alumnos deben hacer un uso creativo de sus conocimientos en lugar de acumular información de manera pasiva, y que debe diseñarse un programa de enseñanza-aprendizaje que vaya en progresión, empezando con ejercicios guiados hasta llegar a aquéllos que les ofrezcan la posibilidad de aplicar lo que han aprendido de una manera más abierta e independiente. También R. Gagné, afirma que el punto central de la educación es enseñar a la gente a pensar, a usar su poder racional y a llegar de ese modo a ser mejores solucionadores de problemas. Puede observarse que todas estas ideas simpatizan en gran medida con las teorías cognitivistas.

Para aprender a lo largo de toda nuestra vida, se exige **saber aprender**. El saber aprender se origina en la reflexión sobre nuestras propias cogniciones. Si el alumnado sabe cómo aprender podrá ajustar el trabajo en determinada tarea.

La reflexión y verbalización sobre el proceso de aprendizaje permite conocer al docente y al discente el potencial y las limitaciones. También propicia el desarrollo de la capacidad para diseñar estrategias de control del aprendizaje, y mediante la autoregulación, el alumnado se capacita para solucionar problemas a partir de estrategias como hablar y reflexionar.

Sanmartí, Jorba e Ibáñez (2000, págs. 301-322) afirman que el aprendiz autoregulado necesita al menos aprender tres cosas:

- *“Identificar los motivos y objetivos del aprendizaje que quiere realizar.*
- *Anticipar, representar y planificar las operaciones necesarias para llevar a cabo el proceso de aprendizaje, seleccionando procedimientos, orden de ejecución y resultados esperados.*
- *Identificar los criterios de evaluación para saber si las operaciones se desarrollaron tal y como fueron planificadas.”*

Son muchas las voces que reclaman la necesidad de participación activa del profesorado en este contexto de nuevas demandas y fuertes desafíos de cambio en su rol profesional tradicional. Las

necesidades de transformación de su rol (de transmisor a orientador, tutor...); de introducir innovaciones en las metodologías de enseñanza; de reorientaciones en los planes de estudios hacia el campo profesional y hacia el aprendizaje para toda la vida.

El aprendizaje a lo largo de la vida es una de las líneas adicionales de actuación para la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior expuesta en el Comunicado de Praga (2001). Se considera a este tipo de aprendizaje como elemento esencial para alcanzar una mayor competitividad europea, para mejorar la cohesión social, la igualdad de oportunidades y la calidad de vida.

3.2.10. TRABAJO COLABORATIVO

El trabajo colaborativo se define como procesos intencionales de un grupo para alcanzar objetivos específicos, en los que se intercambia información, se siguen instrucciones del profesor y se aprende a través de la colaboración de todos.

En el marco de una organización, el trabajo en grupo con soporte tecnológico se presenta como un conjunto de estrategias tendiente a maximizar los resultados y minimizar la pérdida de tiempo e información en beneficio de los objetivos organizacionales.

La expresión “aprendizaje colaborativo” se refiere a metodologías de aprendizaje que incentivan la colaboración entre individuos para conocer, compartir, y ampliar la información que cada uno tiene sobre un tema. Esto se logra compartiendo datos mediante espacios de discusión reales o virtuales. El aprendizaje colaborativo surge mayormente de instancias de trabajo en grupos o trabajo colaborativo.

En la enseñanza tradicional el tratamiento disciplinar que se aplica para enfrentarse a las tareas o problemas, es su fragmentación de problemas complejos en problemas simples asociados a disciplinas diferentes. Este hecho no prepara adecuadamente a los profesionales a enfrentarse a problemas del mundo real, complejos, en los que claramente deben combinarse conocimientos tradicionalmente encasillados en disciplinas diferentes.

3.2.11. PROSPECTIVA

En Wikipedia la Prospectiva (*también conocida como futurología*) es definida por Gaston Berger (uno de los fundadores de la disciplina), como *la ciencia que estudia el futuro para comprenderlo y poder influir en él*.

Por otra parte, la Prospectiva es una disciplina y un conjunto de metodologías orientadas a la previsión del futuro. Básicamente se trata de imaginar escenarios futuros posibles, denominados futuribles, y en ocasiones de determinar su probabilidad, con el fin último de planificar las acciones necesarias para evitar o acelerar su ocurrencia. Como Ángeles Saura explicita en su tesis:

“La prospectiva es una disciplina con visión global, sistémica, dinámica y abierta que explica los posibles futuros, no sólo por los datos del pasado sino fundamentalmente teniendo en cuenta las evoluciones de las variables (cuantitativas y sobretudo cualitativas) así como los comportamientos de los actores implicados, de manera que reduce la incertidumbre, ilumina la

acción presente y aporta mecanismos que conducen al futuro aceptable, conveniente o deseado". (2006, pág. 51)

La Prospectiva debe ser entendida como un proceso participativo y reflexivo de construcción de visión a medio-largo plazo, que sistemáticamente intenta mirar hacia el futuro de la ciencia, la tecnología y la sociedad para soportar la toma de decisiones del presente y movilizar fuerzas unidas para realizarlas.

Asimismo, desde el punto de vista práctico, la Prospectiva puede ser considerada como un proceso que busca predecir el futuro a manera de una visión, interpretar los resultados potenciales más factibles y ejecutar las acciones más adecuadas para lograr o evitar estos resultados.

Por último, debemos olvidar toda idea que conciba a la Prospectiva como una técnica más de pronósticos. Si bien, nos ayuda a identificar escenarios futuros de mayor probabilidad de ocurrencia y con ello poder gestionar la incertidumbre del futuro para tomar mejores decisiones, aunque existe la probabilidad de que estos escenarios no se den.

Existen algunos métodos o técnicas que están siendo utilizados en este campo con el objetivo de identificar aquellos escenarios futuros como Método Bayes, Método Matriz de Impacto Cruzado, Método Análisis Morfológico y el método Delphi que es el que se ha utilizado en esta investigación.

Método Delphi.- Método mediante el cual se consulta la opinión, juicio o parecer de un conjunto de expertos en el campo a tratar, para que de acuerdo con sus conocimientos y experiencia, puedan darnos una idea clara del comportamiento futuro de las principales variables del entorno y posible situación que podrían generar. En la presente investigación se optó por este método que se realizó mediante entrevistas semiestructuradas en línea a 15 expertos.

3.2.12. EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

Desde un enfoque intercultural representa valores dispares y se interesa y promueve realidades diversas, invitando al análisis, interpretación, y juicios de significado desde, al menos, más de una perspectiva. El arte puede abrir heridas sociales y señalar aspectos que provoquen conflicto. Es responsabilidad del profesorado ayudar a los estudiantes a darse cuenta de que el conflicto es parte inherente de la vida, que manejar el conflicto es siempre un reto, normalmente difícil, pero que la comprensión y la resolución del mismo se puede encontrar a través de la paciencia, la flexibilidad, la tolerancia y la razón crítica.

Si partimos de un modelo pedagógico como el planteado por Imanol Aguirre (2005, págs. 335-337), que concibe el arte como un sistema de comunicación de tipo no verbal y se plantea el reto de dar respuesta educativa al progresivo auge de los *mass media* y la gran facilidad de reproducir imágenes que propician las nuevas tecnologías. La educación artística, así entendida, busca proporcionar recursos a los ciudadanos para que sean capaces de desenvolverse por sí mismos, de una forma crítica y autónoma, en el torbellino visual que nos rodea.

El ámbito de estudio propio de esta tendencia educativa, por tanto, se extiende hasta el diseño, la publicidad y, en general, el mundo icónico propio de la cultura visual. Es por ello que los saberes propios de esta propuesta disciplinar emanan directamente de las teorías de la imagen, enfatizando los aspectos formales y conceptuales, en detrimento de las destrezas propiamente artísticas.

Por tanto el objetivo prioritario de esta orientación formativa es lograr lo que denominan “la alfabetización visual”, es decir, la competencia en la “emisión” y, sobre todo, “lectura” de los mensajes visuales, ya que la comunicación visual implica que el receptor sea capaz de percibir e interpretar adecuadamente los mensajes elaborados por el creador.

La metodología empleada para el enjuiciamiento crítico no queda al arbitrio de lo subjetivo, sino que se produce de un modo sistematizado, adoptando para ello métodos análogos a los de la semiótica. En consecuencia una de las estrategias didácticas utilizadas se ocupa de enseñar el arte contemporáneo, como contenido e instigador y/o motivador, a través del método emergente, que al tiempo desarrolle la actitud crítica unida a la trasgresión. Y en esta línea se incluyen planteamientos transversales de compromiso social activo, como “la violencia de género”, “los medios de comunicación”, “el lenguaje visual”, “los conflictos bélicos”, entre otros.

Como metodología o estrategia para aprender conceptos, se intenta establecer un dialogo abierto del arte contemporáneo y la educación artística tradicional impartida en las Escuelas de Arte, estableciendo una **relación entre arte del pasado y del presente**, con voluntad de fusión e integración, reinterpretando la tradición y creando nuevas formas retóricas a partir de modificaciones sobre formas artísticas antiguas como proponen Efland, Freedman y Stuhr (2003, pág. 125).

La utilización de contenidos extraídos del arte contemporáneo que fomenten la reflexión, el análisis y el desarrollo de actitudes críticas y emancipadas en los discentes. A partir de la idea de recurrir a el arte contemporáneo como un amplio contenedor de las visiones críticas, que los artistas realizan de la sociedad en cada uno de sus aspectos y que el conocimiento de las distintas manifestaciones artísticas es una buena manera de adquirir, además de conocimientos, capacidad de análisis, de reflexión y de crítica. A través del desarrollo de temas y espacios de participación, también nos permite relacionar el arte contemporaneo con conceptos transversales anteriormente expuestos.

Para Efland, Freedman y Stuhr:

“la razón fundamental de enseñar arte es preparar a los estudiantes a comprender los mundos sociales y culturales en los que ellos habitan. Esos mundos son representaciones creadas con las cualidades estéticas de los media” (2003, pág. 125).

Coincidimos y compartimos los planteamientos de la educación artística posmoderna de los autores de la cita anterior, donde se sigue unos preceptos como:

- El arte como función, no como valor y concepto en sí mismo, sino para comprender la sociedad, la cultura y el mundo.
- El arte como creador de símbolos, en una sociedad, una cultura y una realidad que tienen representaciones con cualidades estéticas.
- El contenido sobre la forma con prioridad de las interpretaciones y respuestas individuales.
- El arte como conflicto cultural en respuesta a la globalización uniformadora con un planteamiento educativo multicultural y de integración de minorías.

- El arte como deconstrucción con definiciones llenas de contradicciones internas con significados no absolutos que, al no aceptar la información, verdad y valores del poder, se plantea una enseñanza de amplio espectro que favorece un aprendizaje deconstructivo que da cabida a significaciones discrepantes y coexistentes.
- El arte desde la complejidad cuestiona que el currículo implique conocimiento y propone, como objeto de estudio la diferencia, el pensamiento alternativo. (Efland & Stuhr, 2003, págs. 65-92)

Nuestro planteamiento está en la línea de eliminar la diferenciación de cultura o arte elevado y cultura o arte popular; coincidiendo con el pensamiento postmoderno. Y para ello empleamos la utilización de la cultura popular, oficios artísticos, arte urbano o de la calle, artes aplicadas... como lenguaje propio de la enseñanza artística en general y de las Escuelas de Arte en particular. En definitiva, el investigador/educador se basa a modo de estrategia alfabetizadora en la utilización del lenguaje visual, buscando siempre la concienciación colectiva y desarrollando una conciencia crítica en el alumnado con respecto a la propia cultura. Como es evidente, esta postura tiene sus precedentes en diversos autores como Paulo Freire, que entiende la educación como la creación de la capacidad de adoptar una actitud crítica permanente. La toma de conciencia, la reflexión y la acción son las directrices de la pedagogía de Freire y el método que fundamenta la aplicación didáctica digital elaborada es deudor de dicho planteamiento.

3.2.13. LA TRANSVERSALIDAD

La transversalidad se ha convertido en un **instrumento articulador** que permite interrelacionar, el sector educativo y la sociedad. Los ejes transversales tienen un carácter globalizante porque atraviesan, vinculan y conectan muchas asignaturas del currículo. Lo cual significa que se convierten en instrumentos que recorren asignaturas y temas con el objetivo de tener visión de conjunto.

Los ejes transversales se constituyen, entonces, en fundamentos para la práctica pedagógica al integrar los campos del ser, el saber, el hacer y el convivir a través de conceptos, procedimientos, valores y actitudes que orientan la enseñanza y el aprendizaje.

También contribuyen a la formación equilibrada de la personalidad, inculcando respeto a los derechos humanos y a otras culturas, hacia el desarrollo de hábitos que combaten el consumismo desahogado y por tanto eliminan discriminaciones existentes por razón de sexo, o por la pertenencia a una minoría étnica. No obstante, para lograrlo es necesario acompañar a los ejes transversales de metodologías, acciones y estrategias que los conviertan en instrumentos útiles y operativos.

Los estudiosos de la transversalidad, sugieren hablar de tres clasificaciones:

- a) ejes transversales sociales cuando se refiere a temas tales como: valores, urbanidad, consumo, derechos humanos, respeto y convivencia.
- b) ejes transversales ambientales cuando se hace alusión a: el respeto por la naturaleza, los animales, las plantas y el universo.
- c) ejes transversales de salud, cuando nos referimos al cuidado del cuerpo humano, a las prácticas de buena alimentación, prevención frente a la drogadicción y educación sexual, entre otras.

Los ejes transversales son una excelente herramienta que puede ser utilizada para enfatizar la educación en la formación de valores de los estudiantes. Ésto es posible, gracias a las funciones que cumplen los ejes, los cuales recorren en su totalidad el currículo y articulan en forma sistémica y holística las disciplinas y asignaturas.

3.2.14. CRUCES TEMÁTICOS TRANSVERSALES:

Intrínsecamente la Aplicación didáctica visual, en especial las actividades basadas en proyectos, en muchos casos, son planteados como espacios de cruces transversales que integran la pedagogía crítica con la cultura actual. Esta perspectiva conlleva la realización del material para la educación artística que posibilite construir una sociedad más justa o al menos lo intente. En muchos casos en este marco de la pedagogía crítica, se ha plasmado en una aproximación donde se integre el modelo de educación como práctica de compromiso social, sin por ello perder el planteamiento estético y/o funcional específico de la enseñanza artística. Por tanto una de las propuestas/estrategias consiste en interrelacionar e interaccionar, estableciendo cruces temáticos transversales entre didáctica (material apoyo), teoría crítica (a partir del arte comprometido, se interviene dentro y fuera de las aulas para la transformación del entorno sociocultural de los estudiantes) y pedagogía del arte (empleo del arte contemporáneo en el proceso enseñanza aprendizaje).

La transversalidad se plantea en los medios didácticos elaborados para la práctica educativa. Conlleva unas prácticas en terrenos interdisciplinarios y pluridisciplinarios, donde construir un trabajo multidisciplinar en el aula.

Las propuestas de proyectos de trabajo y la comunidad escolar se unen, por ejemplo, mediante trabajos

en red, desde temas cercanos y significativos para el alumnado, que articulan la colaboración y participación de la comunidad educativa, al favorecer la sincronía espacio temporal para aplicar el método y utilizar los recursos didácticos. Las prácticas aquí relatadas cruzan el trabajo educativo y el trabajo cultural del activismo, junto con la práctica artística contemporánea que abran nuevas formas de conocimiento y nuevos espacios de actuación, sin dejar de mirar al pasado y siguiendo la cita: “Estudia el pasado si quieres pronosticar el futuro” (Confucio, 551 - 479 adC).

Concluyendo esta fundamentación teórica estratégica, en relación con la educación artística transversal entre arte/pedagogía y política/cultura que, con los proyectos elaborados, se pretende

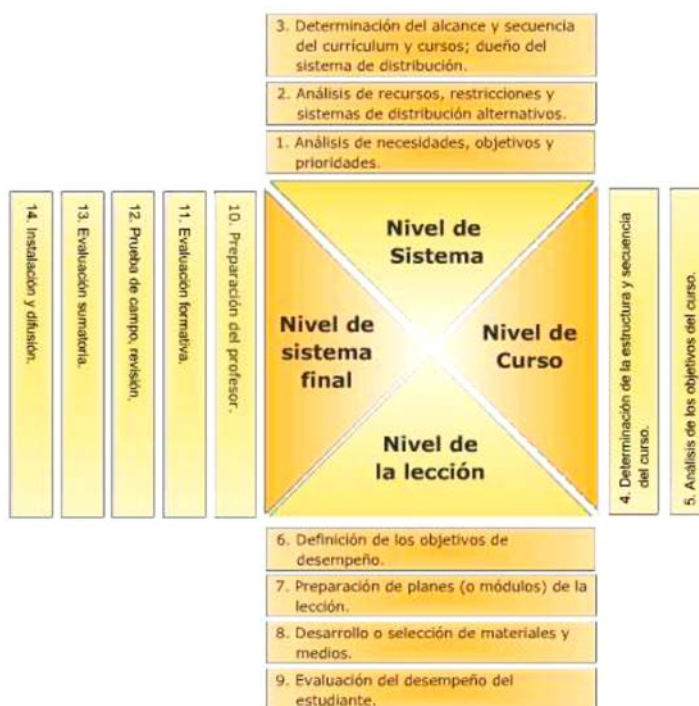


Figura 19: Representación gráfica de los 14 pasos para la eficacia del aprendizaje según Gagne y Briggis. Fuente: <http://es.scribd.com/doc/33372131/DISENO-INSTRUCCIONAL-TEORIAS-Y-MODELOS>

conseguir el equilibrio armónico entre educación, cultura, arte y política, o tal como sugiere Giroux (2001):

“Así pues, no se trata únicamente de vincular el arte y otras labores culturales a prácticas transgresoras y críticas, sino de articular un proyecto más amplio que ponga en contacto artistas, educadores y otros trabajadores culturales con una política cultural insurgente que desafíe las frecuentes incursiones del poder empresarial en la sociedad, y que al mismo tiempo desarrolle una cultura y una sociedad públicas, democráticas y activas ” (pág. 128).

El método de Gagné (1994, págs. 58-64) considera que deben cumplirse, al menos, nueve pasos en la enseñanza para que el aprendizaje sea efectivo. El posterior método de Gagné y Briggs (1994, págs. 68-72), donde proponen un modelo basado en el enfoque de sistemas, que consta de 14 pasos, también se ajusta perfectamente al planteamiento de la *Aplicación didáctica* elaborada (Web educativa y Curso virtual) para un entorno mixto de aprendizaje, pero hemos seleccionado y desarrollado los 9 pasos del método Gagné, modelo sustentado en la teoría del procesamiento de información:

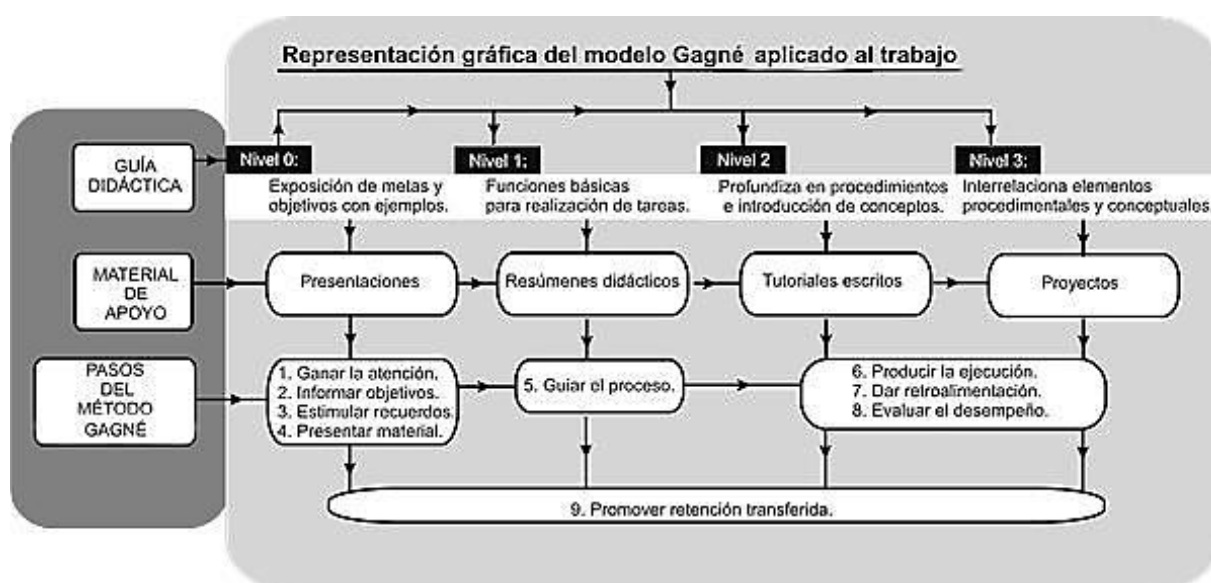


Figura 20: Representación gráfica del modelo Gagné aplicado al trabajo. Elaboración propia.

1. *Ganar la atención y motivar.* A través de la utilización de demostraciones, presentación de un problema, caricaturas, presentar razones de importancia del tema, hacer algo de forma incorrecta, entre otras actividades.

2. *Informar sobre los objetivos del aprendizaje:* Durante esta fase es importante señalar lo que se espera que el participante realice, describir lo que el participante va a aprender, describir las condiciones finales y señalar las metas del proceso de instrucción.

3. *Estimular recuerdos de los conocimientos y habilidades previas.* Mediante preguntas, recuerdos de algún conocimiento previo relacionado con lo que se está estudiando.

4. *Presentar material a aprender.* Durante esta fase es importante dividir el material para evitar “sobrecarga” de información, utilizar la taxonomía de Bloom o alguna similar para ir de lo simple a lo complejo.

5. Guiar y estructurar el proceso. Se sugiere al estudiante la manera de aprender, el orden a seguir para resolver un problema, se facilitan esquemas, fórmulas, guías, entre otros.

6. *Producir la ejecución.* Para estimular la aplicación se vigila que el estudiante aplique los nuevos conocimientos, se presentan ejercicios o actividades donde el participante pueda utilizar el conocimiento obtenido.

7. *Dar retroalimentación.* De manera clara y específica, señalando el porqué y el cómo.

8. *Evaluar el desempeño:* Se recomienda aplicar instrumentos que permitan determinar lo que el participante aprendió y evaluar su calidad.

9. *Promover retención transferida:* Realizar repases en donde se revise el tema, proponer ejercicios o situaciones donde sea necesario resolver problemas similares, realizar actividades donde el participante pueda practicar lo aprendido y relacionarlo con otras áreas.

3.2.15. **BLENDED LEARNING. CONCEPTO.**

El término *Blended Learning* (B.L.), que podríamos traducir como aprendizaje mixto, hace referencia al uso de recursos tecnológicos tanto presenciales como no presenciales, en orden a optimizar el resultado de la formación.



Figura 21: Representación gráfica básica de un entorno de aprendizaje mixto. Elaboración propia.

El término “*learning*” resalta el papel del estudiante al hablar de “aprendizaje” más que de “enseñanza”. Esto ha recibido algunas críticas por el hecho de que, aunque el término se refiere al “aprendizaje” lo que realmente vemos detrás es el tratamiento de entornos de “enseñanza”.

Pero si nos situamos en un entorno de aprendizaje mixto con la idea de diseñar un entorno semipresencial que asocie las ventajas del aula real y el virtual. Se trata de integrar algunas herramientas tipo, características en entornos a distancia. Esto no es complicado, pues si bien el B.L. aparece en programas de formación presencial, al integrar recursos tecnológicos de tipo no presencial, también ha sido analizado como una evolución del e-learning (aprendizaje electrónico a la educación a distancia a través de canales electrónicos).

3.2.16. LOS CONTENIDOS DIGITALES EN EL NUEVO CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN

En el programa del Foro Internacional de Contenidos Digitales (FICOD 2009) se considera que el desarrollo de Contenidos Educativos Digitales es el siguiente paso en el acercamiento de las T.I.C. a las aulas. Después de haber hecho esfuerzos significativos en los últimos años para el despliegue de infraestructuras en las aulas, y teniendo en cuenta la apuesta de las Administraciones educativas con el lanzamiento del Programa Escuela 2.0, es necesario disponer de material educativo que ponga en valor la tecnología al servicio de la Educación. Iniciativas como la Plataforma Agrega y experiencias de otros países como el Reino Unido serán objeto de reflexión para pensar el futuro de los Contenidos Digitales aplicados a la Educación. Esta necesidad de disponer de materiales educativos digitales, nos hace reflexionar sobre algunas cuestiones como: ¿Qué diferencia hay entre un contenido digital o en soporte digital? ¿El uso de los contenidos digitales cambia la metodología didáctica? ¿O la innovación didáctica exige contenidos digitales? ¿Quién debe producir los contenidos digitales? ¿Cómo gestionar los derechos de propiedad intelectual? ¿Las plataformas de *b-learning* facilitan el uso de contenidos digitales y la gestión del aula? ¿Hay que producir contenidos para que puedan ser usados en plataformas de *b-learning* o *e-learning*?

Ya hemos expuesto en el capítulo 1, apartado 1.4.2. en referencia a Ficod-14, que el presente señala a los contenidos digitales como un nuevo yacimiento de empleo.

3.2.17. LOS ENTORNOS FORMATIVOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

El concepto de hipertexto e hipermedia aparece a mediados de los años 60, como una nueva forma de organización de la información basada en nodos y enlaces de información textual o multimedia al formar una red que permite aumentar las posibilidades de recorrido, consulta y acceso al material.

La utilidad de estos sistemas de información para usos educativos, fue apuntada desde el primer momento debido a la capacidad para representar dominios conceptuales y simular la interactividad del entorno, mediante el ofrecimiento al alumno de distintas posibilidades a elegir entre los recorridos por el material.

Son múltiples los estudios que recomiendan la utilización y aplicación de métodos hipermediales e interactivos, motivada por la demostrada lentitud y poca efectividad de los métodos tradicionales aplicados en la enseñanza visual como láminas, diapositivas, explicaciones teóricas...

Stephen Wilson, experto en interactividad, dice al respecto:

"Los interactivos multimedia permiten a las personas seguir los propios caminos asociacionistas; experimentar y construir sus propias estructuras cognitivas, y enlazar sus acciones con las necesidades emocionales y de identidad. En aplicaciones de aprendizaje y de información, las teorías sugieren que los materiales son recordados, utilizados e integrados mejor" (1994, págs. 112-127).

3.3. MATERIAL DIDÁCTICO: HERRAMIENTA DE APOYO EDUCATIVA

Los materiales didácticos, también denominados auxiliares didácticos, cumplen un importante papel en el proceso de enseñanza aprendizaje. Son empleados por los docentes e instructores en la planificación didáctica de sus cursos, como vehículos y soportes para la transmisión de mensajes educativos. Los contenidos de la materia son presentados a los alumnos en diferentes formatos, en forma atractiva en ciertos momentos clave de la instrucción. Estos materiales didácticos (impresos, audiovisuales, digitales, multimedia) se diseñan siempre tomando en cuenta al usuario que van dirigidos, y tienen fundamentos psicológicos, pedagógicos y comunicacionales. Tienen funciones importantes como:

- a) motivar al estudiante para el aprendizaje.
- b) introducir un tema (organizador previo).
- c) ordenar y sintetizar la información.
- d) llamar la atención del alumno sobre un concepto.
- e) reforzar los conocimientos...

3.3.1. LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS.

Consideramos necesario dejar claros algunos conceptos para la buena comprensión del trabajo de investigación realizado.

Si el material didáctico, de acuerdo con la definición de wikipedia, se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes o destrezas.

Si se expone en un escrito el objetivo, el discurso, la actividad de aprendizaje y la forma de que el estudiante confirme sus aprendizajes, entonces se cumple con algunos de los criterios de un material didáctico.

Es difícil identificar un claro límite entre material didáctico y material o recurso educativo. Se parte del supuesto de que un material didáctico ha sido desarrollado por parte de especialistas en diseño instruccional y responde a una lógica de secuencia y objetivos pedagógicos destinados a enseñar un contenido determinado a un destinatario.

Material educativo refiere a todos los textos en diversos soportes que se utilizan en las prácticas de la enseñanza, con el objetivo de ampliar las fuentes de información, propuesta de prácticas o ejercicios o sus formas de presentar la información.

Es axiomático que el material elaborado es un recurso para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, pero es interesante distinguir los materiales basándonos en su intencionalidad didáctica y aclarar dos conceptos:

Medio didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. El recurso educativo será didáctico si pretende enseñar, y no será didáctico si sólo pretende informar.

En consecuencia, hemos efectuado una intervención pedagógica, basada en el desarrollo de un material didáctico provisto de recursos educativos y medios didácticos con la intención de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.3.2. ENFOQUE PEDAGÓGICO BASADO EN OBJETOS DE APRENDIZAJE

El enfoque pedagógico expuesto por Rosabel (Roig Vila, 2005), desde el cual se han abordado estos proyectos, como ya hemos dicho, se sitúa dentro de un entorno de trabajo constructivista en el que el profesor es un mediador, el alumnado constructor de su propio conocimiento, y se emplea una metodología basada en la indagación, investigación, el trabajo basado en la experiencia y colaborativo en el material educativo, aprovechando así la potencialidad de las nuevas tecnologías, al tiempo que se utiliza como recurso Internet, especialmente como fuente de información, pero sin desaprovechar sus posibilidades formativas.

Con respecto al diseño de material didáctico, el planteamiento pedagógico se basa en la utilización de objetos de aprendizaje para cambiar y mejorar el proceso de aprendizaje con las nuevas posibilidades que ofrece la combinación de la perspectiva del aula real y el virtual.

Partiendo del concepto expuesto, a la hora de pensar y elaborar los objetos de aprendizaje hemos tenido en cuenta tres características relevantes: cualquier recurso digital, que pueda ser reutilizado para “construir” el aprendizaje. Ante esta definición podemos pensar en diversos ejemplos de lo que se ha utilizado como objeto de aprendizaje, desde los más simples a los más complejos: textos, hipertexto, imágenes (fotografías, mapas, esquemas, etc.), aplicaciones informáticas (archivos flash y similares), referencias bibliográficas, URLs, etc.

“Una vez elaborados, localizados, clasificados y sistematizados los objetos de aprendizaje pertinentes pasamos a una segunda fase que consiste en diseñar un proceso instructivo a partir de dichos objetos de aprendizaje, lo cual infiere una serie de características esenciales a este modelo de diseño instructivo y hemos aplicado todas las características inherentes a este modelo (Flexibilidad; Facilidad de actualización búsqueda y almacenamiento; Personalización; Interoperabilidad; Facilidad del aprendizaje basado en competencias; Invertir menos esfuerzos a la hora de diseñar nuevos materiales curriculares; Crear procesos de aprendizaje personalizados; Recepción a través de diversidad de canales (auditivo, textual y visual), interactividad, hipermedia e hipertexto; Inexistencia de barreras comunicativas e informativas, si utilizamos Internet como medio.” (Roig Vila, 2005, págs. 3-4).

3.3.3. ADAPTANDO OBJETOS DE APRENDIZAJE: *WEBQUESTS*

Si tomamos a wikipedia como fuente para definir una *WebQuest*, diremos que es un tipo de actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica.

Concepto de *WebQuest*

Las *WebQuest* son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad de la información.

Ante el planteamiento pedagógico basado en el proceso de aprendizaje del alumno, la estructura y planteamiento de *WebQuest* ha sido convergente y enriquecedor con la didáctica empleada en los Proyectos. En los trabajos asentados en proyectos del curso virtual hemos diseñado una secuencia basada en la resolución de problemas y en el autoaprendizaje. Las *webquest* como estrategia de aprendizaje basada en proyectos con las nuevas tecnologías tienen muchos paralelismos con el planteamiento de nuestro trabajo de la investigación. Por ejemplo la definición de Adell:

“actividades didácticas que proponen una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual los alumnos harán cosas con la información facilitada: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc.” (2007, pág. 221)

Esta definición podría aplicarse a los proyectos diseñados en el curso virtual elaborado, si añadimos que el artefacto visual resultante del proyecto del estudiante se debe corresponder con el planteamiento de una propuesta laboral real en la vida cotidiana fuera del ámbito educativo.

Podemos, resaltar las características que posee una *WebQuest* comunes con nuestros proyectos didácticos elaborados:

- Una actividad de búsqueda informativa guiada en la cual la mayor parte de la información usada por los alumnos está extraída de la red.
- Un tipo de Unidad Didáctica que plantea a los alumnos una tarea o resolución de un problema y un proceso de trabajo colaborativo, basado principalmente en recursos existentes en Internet. En nuestro caso también se basa en recursos fuera de Internet.
- Una de las estrategias didácticas para integrar en el currículum los recursos que ofrece Internet. Se trata de utilizar la Red en las actividades diarias de la clase para conseguir los objetivos del currículum y de proporcionar a los alumnos mejores oportunidades de aprendizaje. En los proyectos finales el estudiante es responsable de sus propias elecciones para utilizar los medios a su disposición.
- Una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla. La tarea debe ser algo más que contestar a preguntas sobre hechos o conceptos o copiar lo que aparece en la pantalla del

ordenador; se trata de hacer algo con la información: analizar, sintetizar, transformar, crear, juzgar...

- Las *WebQuest* se diseñan para rentabilizar el tiempo del alumno, centrando la actividad en el uso de la información, más que en su búsqueda, y para apoyar la reflexión del alumno en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.
- Se construye alrededor de una tarea atractiva y motivadora.

También podemos, resaltar que las partes que componen una *WebQuest* (WQ) son muy similares a la estructura de los apartados en nuestros proyectos:

- Dirigidas al alumnado:

1. Introducción, que presenta el planteamiento general de la WQ.
2. Tarea, se identifica con el objetivo final de la WQ: aquello que se debe elaborar al acabar la WQ.
3. Proceso, donde se indican las actividades y tareas que se deben realizar.
4. Evaluación, donde se indican los aspectos que se valorarán y cómo se valorarán.
5. Conclusiones, donde aparecen unas reflexiones finales.

- Dirigidas al profesorado:

6. Orientaciones para el profesor, donde aparecen sugerencias para utilizar la WQ en el aula.

Estas partes son comunes a cualquier *WebQuest* pero las combinaciones que podemos hacer en cuanto a temas, tareas, secuencias, recursos, etc. son infinitas y, los proyectos elaborados están esta línea, es decir, su diseño se ha personalizado para un alumnado dentro del campo de la cultura visual.

Lo más interesante en nuestro estudio es la combinación de este planteamiento con objetos de aprendizaje para crear secuencias de aprendizaje. estructuradas y eficaces. Y que estas estructuras son reutilizables por el profesorado.

CAPÍTULO 4:

Marco empírico

Contenido

CAPÍTULO 4: MARCO EMPÍRICO

4.1. DESARROLLO EXPERIMENTAL.....	114
4.1.1. EL PORQUÉ.....	114
4.1.2. DESTINATARIOS.....	115
5.1.1.1. <i>Estudiantes</i>	115
5.1.1.2. <i>Docentes</i>	116
4.1.3. EL CÓMO	116
4.1.4. EL DÓNDE	117
4.1.5. EL QUÉ	121
4.1.6. VENTAJAS.....	122
4.1.7. INCOMPATIBILIDAD, EL GRAN INCONVENIENTE	122
4.1.8. INCORPORACIÓN DE LA INFOGRAFÍA COMO RECURSO DIDÁCTICO	122
4.2. ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: MOODLE	123
4.3. JUSTIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL MATERIAL	124
4.4. OBJETIVOS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS	126
4.4.1. PROPÓSITO PRINCIPAL	126
4.4.2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS CONCEPTUALES.....	126
4.4.3. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS PROCEDIMENTALES.....	127
4.4.4. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS ACTITUDINALES.....	127
4.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS	128
4.5.1. CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL	129
4.5.2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL MATERIAL.....	136
4.5.3. CRITERIOS PARA LOS TEXTOS DEL MATERIAL	137
4.5.4. FINALIDAD Y BASE TEÓRICA DEL CURSO VIRTUAL	142
4.5.5. USABILIDAD Y CRITERIOS DEL DISEÑO DE LA INTERFAZ	143
4.5.6. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN EN EL CURSO VIRTUAL.....	145
4.5.7. ESTRUCTURA DE NAVEGACIÓN.....	146
4.5.7.1. CONTENIDO DEL CURSO VIRTUAL.....	147
4.5.7.2. TIPO DE ESTRUCTURA UTILIZADA.....	148
4.5.7.3. COMPOSICIÓN WEB.....	149
4.5.7.4. ESQUEMA DE PÁGINA	151
4.5.8. TIPOGRAFÍA.....	153
4.5.8.1. PROCESO DE ELECCIÓN DE FUENTE BASE	154
4.5.8.2. FUENTES COMPLEMENTARIAS.....	155
4.5.8.3. TEXTO HIPERMEDIA.....	155
4.5.9. GRÁFICOS.....	156
4.5.9.1. FONDO.....	156
4.5.9.2. ACELERAR LA VISUALIZACIÓN.....	156
4.5.9.3. FORMATOS GRÁFICOS UTILIZADOS.....	157
4.5.10. VISUALIZADORES Y NAVEGADORES ESTÁNDAR	157
4.5.11. ACCESIBILIDAD	158
4.6. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	158
4.6.1. SISTEMA DE CONTROL INTERACTIVO MIXTO HARDWARE-SOFTWARE.....	160

4.6. PLATAFORMA SELECCIONADA.....	162
4.7. HERRAMIENTA DE EDICIÓN DE IMÁGENES SELECCIONADA.	162

En este capítulo explicamos el desarrollo de la experiencia, se describen los objetivos, características y criterios sobre la Aplicación didáctica práctica y los medios didácticos elaborados. La Web educativa, el curso virtual, las Guías didácticas y el material de apoyo. Estrategias de organización y características estructurales, estéticas, formales y de usabilidad de los recursos. Y al final el porqué se han seleccionado la plataforma Pc y el programa *Photoshop 7* para realizar la investigación.

CAPÍTULO 4: MARCO EMPÍRICO

Después de analizar el estado de la cuestión, metodología y marco teórico para el desarrollo de la Sociedad de la Información, podemos valorar el carácter *innovador* que pretende aportar nuestra investigación, al tiempo que renueva la didáctica buscando una mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.

La incorporación de las nuevas tecnologías en la educación artística en general y en las enseñanzas de artes plásticas y diseño en particular, implica un proceso de innovación en cuanto a la construcción de nuevos materiales de apoyo didáctico que han de ser realizados de acuerdo a las características y necesidades específicas de este tipo de enseñanzas.

Como hemos expuesto en el capítulo segundo, el método de aprendizaje puede considerarse como un plan estructurado que facilita y orienta el proceso de enseñanza. Mientras que los medios didácticos son cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de formación.

Una vez establecido el trabajo dentro del marco teórico general, por lo tanto dentro de las tendencias actuales en educación artística, el presente capítulo va a consistir en la descripción de la *Aplicación didáctica*, justificación, características, objetivos y contenidos de la Web educativa y del curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” que la componen. Debemos resaltar que también se exponen y amplían varios apartados en la Guía docente del anexo I.

Al hablar de medios y recursos queremos hacer referencia a las herramientas, fundamentalmente de las actividades, contenidos y objetivos, es decir, el material instrumental que se ponen al servicio del alumnado y profesorado en esta *Aplicación didáctica* para un entorno de aprendizaje mixto.

El primer dilema que surgió para crear la Aplicación, fue si utilizar el programa Flash o Html. Flash permite animaciones, sonido y video incorporado, es muy efectista y además se pueden utilizar cualquier tipografía. Los contenidos son vectoriales por lo que guardan una calidad inmejorable, pesan poco y se pueden descargar rápidamente en la web. En cambio el Html es accesible, es decir, pueden leerlo los lectores para ciegos, su usabilidad suele ser mayor y además se posiciona de forma preferente en los buscadores. Lo incomodo en html es que tan solo podemos utilizar las tipografías del sistema en el cuerpo del texto, el cual debe maquetarse de acuerdo con una retícula.

La elección desde el principio de la investigación fue una aplicación digital realizada en Flash y almacenada en un DVD, se pensó que en ese momento era el tipo de aplicación que mejor se ajustaba al planteamiento inicial de este trabajo, al permitir texto, sonido, animación, video y portabilidad cubría todas las necesidades para alcanzar todos los objetivos y contenidos pretendidos. Pero fue en el año 2013, después de volver a retomar el dilema, y teniendo en cuenta, que por todos es sabido lo difícil que es prever a cinco años vista, cuales van a ser las nuevas tendencias, las cuales con el paso del tiempo pueden nacer o desaparecer, tal y como la experiencia en este campo nos demostrado con múltiples ejemplos. Consecuencia de lo expuesto, se ha considerado que debido al paso de tiempo desde el inicio de la investigación, se requería una actualización tecnológica acorde con el presente.

En opinión del investigador, al final decidimos tener en cuenta la tendencia en la que parece que Flash esta perdiendo la partida con Html5, por esta razón, entre otras, se cambio el planteamiento inicial para realizar la Aplicación didáctica para Html, utilizando o adaptando los medios didácticos pensados para la aplicación digital portable que estábamos realizando mediante el programa Flash. También influyo la irrupción en el ámbito educativo de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y su rápida evolución, la cual fue seguida con especial interés por el investigador desde su nacimiento hasta su expansión actual en múltiples centros de enseñanza de todo el mundo y todos los niveles educativos.

4.1. DESARROLLO EXPERIMENTAL

A lo largo del proyecto se hizo constante referencia a preguntas básicas que lo guiaran y sirvieran de evaluación del material elaborado y búsqueda del método emergente. Estas 12 cuestiones, entre otras, se trasladaron a los usuarios para que permitiera la retroalimentación del trabajo, además de autoevaluación del investigador:

1. ¿Cuál es su grado de interés del material? Ítem 2.3. cuestionario.
2. ¿Con qué frecuencia utilizan el material? Ítem 2.4. cuestionario.
3. ¿Consideran adecuada la metodología empleada? Ítem 2.6.
4. ¿Se mejora la calidad de la enseñanza y el proceso aprendizaje? Ítem 2.7.
5. ¿Qué opinan del diseño? Ítem 3.1. cuestionario.
6. ¿Es fácil la utilización del material? Ítems 3.2 y 3.3. cuestionario.
7. ¿qué grado de satisfacción tienen de la organización y los recursos? Apartado 4.
8. ¿Cómo valoran la documentación entregada? Ítem 3.5. cuestionario.
9. ¿Cómo valoran globalmente el método y el material? Ítem 5.1. cuestionario.
10. ¿De qué manera utilizan el material? Ítem 6.1. Obsevaciones.
11. ¿Cómo y en dónde usan el material? 6.1. Obsevaciones.
12. ¿Qué parte del material es más utilizado por los estudiantes? Ítem 6.2. Obsevaciones.

4.1.1. EL PORQUÉ

Con la intención de comprobar la carencia, en cuanto a material educativo multimedia específico y de calidad pedagógica, en el ámbito concreto de la educación artística, en general y en las Escuelas de Arte, en particular, por supuesto dentro del territorio español y en castellano.

Después describiremos las características y del material elaborado, para cubrir esa presunta carencia existente, el consecuente paso a realizar, ha sido evaluar el grado de **mejora** en el proceso de **aprendizaje** y **motivación** que se ha conseguido en la práctica docente.

Como se expuso en el capítulo 2 en el apartado sobre “Procedimientos y muestras seleccionadas”, para realizar la evaluación, se determinó llevar a cabo un estudio cualitativo que

verificase la fiabilidad, validez o credibilidad, aplicabilidad y consistencia del método y la Aplicación didáctica elaborada. Para legitimar la calidad y el rigor de la investigación se recurrió a la observación participante, la entrevista semiestructurada en línea a expertos, estrategias de triangulación y comprobación con los participantes, es decir, alumnado y profesorado. A través de las estrategias expuestas, esperamos conseguir resultados reveladores y que constaten la clara mejoría del proceso de aprendizaje. Las cuales exponemos en el capítulo 6 “Análisis e interpretación de los resultados”.

Debemos recordar, que existen numerosos estudios, donde se demuestra la mejora del aprendizaje con este tipo de material, como la tesis de que hicimos especial hincapié en el primer capítulo, apartado “Conocimiento de investigaciones anteriores”. Queremos destacar una conclusión, entre otras de M. Acaso, proponiendo *la utilización mezclada y complementaria del libro tradicional con el CD-ROM mejoran el aprendizaje y la motivación del alumnado*. En esta investigación coincidimos con esta conclusión. (1997, pág. 351)

El siguiente paso, ha sido la valoración dos ideas y metas esenciales de este trabajo, ya expuestas en el capítulo 2, como el epítome, de acuerdo con la Teoría de la Elaboración para el curso virtual en Moodle “Guía para crear y manipular imágenes”. En este mismo capítulo podemos ver la adaptación de dicha teoría, a la Aplicación didáctica, como modelo de diseño instruccional. En el gráfico, sobre el organigrama en el apartado “Método elegido para su utilización en la aplicación práctica” basado en la Teoría de la elaboración para la aplicación práctica del trabajo (figura 11).

En la Aplicación didáctica, compuesta por la Web educativa y el curso “Guía para crear y manipular imágenes”, pero fundamentalmente con las Guías didácticas, se determina, cuál es el modelo de secuenciación final considerado como más adecuado, para el diseño y organización de los distintos temas y niveles.

4.1.2. DESTINATARIOS

4.1.2.1. Estudiantes.

El aprendizaje con la metodología empleada y el material elaborado puede tener lugar cuando sea necesario y sirve tanto para grupos pequeños como grandes, puede atender a distintos grados de capacidad o necesidades especiales. Esta característica es muy habitual en las Escuelas de Arte, donde el alumnado presenta una tipología muy variada por la formación, procedencia, edad y motivación, así como la variación en el número de alumnos que componen los grupos que suelen variar a lo largo del curso académico. Siendo por tanto esta característica un *handicap* en el proceso enseñanza aprendizaje. También puede ser una enseñanza presencial o no, debido a ser un nivel educativo de adultos con responsabilidades, en algunos casos, prioritarias con respecto a la asistencia a clase. Por tanto en ocasiones el docente no puede guiar al alumno/a y debe valerse de estrategias y recursos para paliar el problema. Todos estos condicionamientos son en gran medida solventados por los componentes de la Aplicación didáctica desarrollada.

Como consecuencia de lo anteriormente expuesto, la metodología permite a los estudiantes hacerse responsables de su propio aprendizaje, aprenden al ritmo que quieren, alcanzan sus propios objetivos y pueden organizar el trabajo según sus intereses y circunstancias. La Guía del estudiante está disponible desde casi el principio de curso.

4.1.2.2. Docentes

Con el material elaborado el instructor cubre un conjunto de necesidades didácticas, donde el docente, cumple las funciones de especialista en el tema realizando un trabajo tutorial de seguimiento imprescindible. De manera que, aportan también orientación y apoyo, puesto que los materiales pueden desempeñar algunas de estas funciones, pero sólo hasta cierto punto. Los profesores desempeñan las funciones de facilitar y dar el apoyo necesario y todo el material disponible viene en su ayuda para estimular y facilitar el proceso de aprendizaje del discente, tanto a nivel grupal como individual, presencial o no.

Con la Guía didáctica docente se adjunta un DVD con todos los medios didácticos del curso virtual, son recursos que permiten la autoformación del docente o refrescar la materia cuando lo necesite. Recursos disponibles tanto en la Web educativa a través de Internet, como en cualquier sistema portable de almacenamiento digital.

4.1.3. El cómo

Como se ha señalado con anterioridad en el Diseño Instruccional, la Teoría pedagógica más efectiva a la hora de macrorganizar asignaturas y que se adecue mejor a los objetivos y características del trabajo que se ha realizado es la **Teoría de la Elaboración** de Reigeluth.

Se evalúa al inicio de curso, el nivel de conocimiento inicial de los distintos grupos sobre la temática específica de la que trata la práctica. Por lo general y en base al tiempo de la experiencia, llegamos a la conclusión de que su nivel y procedencia suelen ser muy dispares. Aunque todos los alumnos de ciclos, deben superar una prueba específica que asegure el buen aprovechamiento de los estudios, esta prueba no evalúa el grado de alfabetización digital del alumnado. Los alumnos de bachillerato, en teoría deberían ser de un nivel similar, pero la realidad constatada casi todos los años, es que también el alumnado en la mayoría de los cursos es muy heterogéneo, aunque en menor grado que en el ciclo superior. Esta reflexión expuesta, nos inclino por partir del nivel 0, para qué la variable sobre el conocimiento previo no pudiese contaminar los resultados.

El investigador ha intentado, de acuerdo con su método, que el alumnado reciba una atención personalizada, en la medida que ha sido posible debido a la casuística de los estudiantes. Para ello, se utiliza el Diario como base para realizar como mínimo, dos entrevistas individuales a todos los discentes antes de la primera evaluación y de la segunda (final), explicando el porqué de la calificación para debatir todas las dudas o cuestiones que se plantean en una conversación informal y con una intención constructiva de mejorar el proceso y calidad del aprendizaje. Además de estas entrevistas mínimas, el contacto docente/discente es constante, puesto que el método se sustenta en la dinámica del aula, donde se expone lo qué se va hacer, cómo y en cuánto tiempo, con la clase magistral o con lo que esté programado para ese día. El investigador como observador participante, casi siempre “hace la ronda” distribuyendo su tiempo “bajo demanda” del estudiante e intentando, ser ecuánime en la atención de éste, en función de sus necesidades. El diario ha facilitado mucho esta labor, a través de las anotaciones después de las entrevistas con los estudiantes y al finalizar las sesiones en el aula real. Y el curso virtual un gran apoyo para toda la comunidad educativa.

El curso 2014-15 decidimos realizar el cuestionario después de la primera evaluación. Se consultó a todo el alumnado y decidieron realizarlo. La razón que fundamenta este cambio, con

respecto a como lo veníamos haciendo, es conseguir que la retroalimentación, que nos facilitan los estudiantes, en lugar de servir exclusivamente para mejorar el método y los medios didácticos para cursos posteriores, repercuta en ellos, a los que les resta la mitad del curso por realizar, así se pueden beneficiar de las valoraciones y observaciones que ellos mismos plantean, puesto que sirven de base al docente/discente para debatir y buscar soluciones, de manera que permita modificar o reconducir el proceso de aprendizaje en general e individualizado en particular.

Después informar al alumnado de su calificación final, se les realizaron los cuestionarios, al finalizar el curso y en la primera evaluación, este curso actual. Como ya hemos dicho, con la finalidad de pulsar su opinión y que nos sirviese de retroalimentación crítica de los actores implicados en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.

Al final de la investigación, cuando la Aplicación didáctica visual estaba “*terminada*”¹¹, se testeó a diferentes expertos, mediante una encuesta semiestructurada en línea o/y en persona, que permitió contrastar con opiniones menos implicadas en la experiencia y por tanto, más objetivas, o al menos con otro punto de vista o perspectiva, que los implicados en la práctica educativa diaria. Datos utilizados en la triangulación empleada con el resto de muestreos realizados en la investigación.

4.1.4. EL DÓNDE

La práctica, como ya se ha dicho, se desarrollo en su totalidad en la Escuela de Arte La Palma de Madrid, que es donde tiene su puesto de trabajo el investigador, al tiempo que es en la actualidad la única Escuela de Arte de Madrid donde se imparte el Ciclo Superior de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes.

La última reforma se produce con la L.O.G.S.E. que, en su artículo 46 señala: “*Las enseñanzas de las artes plásticas y de diseño comprenderán estudios relacionados con las artes aplicadas, los oficios artísticos, el diseño en sus diversas modalidades y la conservación y restauración de bienes culturales*”.

4.1.4.1. SITUACIÓN JURÍDICA

“Las características académicas estructurales pueden resumirse en que la duración es de dos años para los ciclos de grado superior. El currículo de los ciclos formativos de grado superior, incluye una fase de formación práctica en empresas, estudios o talleres y la realización de un Proyecto Final de Carrera. Tras la superación de los estudios se obtiene la titulación de Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño, en la especialidad correspondiente. La titulación tiene carácter oficial.

Por Real Decreto 389/1992, de 15 de abril, se establece la denominación de Escuela de Artes, para los centros que impartan los Ciclos Formativos de Artes Plásticas y Diseño, y el de Escuelas Superiores como denominación de los Centros que impartan las Enseñanzas Superiores de Artes Plásticas y de Diseño.

¹¹ Nunca se termina la Web educativa y el Aula virtual con el curso “Guía para crear y manipular imágenes”, puesto que la retroalimentación, la observación y triangulación de datos introducen modificaciones constantes y con el paso del tiempo, será necesario un rediseño que haga el sitio más atractivo y renovándose al ritmo de la vida actual con el ánimo de mantenerse como una Aplicación didáctica contemporánea.

Así, tanto los Ciclos Formativos de Grado Superior como las Enseñanzas Superiores de Artes Plásticas y de Diseño tratan de responder a las actuales demandas y perspectivas en los campos profesionales correspondientes a las enseñanzas artísticas, desde una consciente valoración de la significación y trascendencia metaeconómica que éstas comportan por su decisiva participación en la construcción de la identidad cultural europea.” (Sabio, 2006).

Como culminación del proceso de transferencia de competencias de la Administración General del Estado a las diversas Comunidades Autónomas, se establece el Estatuto de Autonomía de la Comunidad de Madrid, regulado mediante Ley Orgánica 3/1983, de 25 de febrero, modificada por la Ley Orgánica 10/1994, de 24 de marzo y por la Ley Orgánica 5/1998, de 7 de julio. Como consecuencia, la Escuela de Arte de Madrid Nº 1 (actual Escuela de arte La Palma) es transferida a la Comunidad Autónoma de Madrid, pasando a depender de la Consejería de Educación de la misma.

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, regula de forma específica en sus artículos 54 a 58 las Enseñanzas Artísticas Superiores señalando como tales los Estudios Superiores de Música y de Danza, las Enseñanzas de Arte Dramático, las Enseñanzas de Conservación y Restauración de Bienes Culturales y los Estudios Superiores de Diseño y de Artes Plásticas, entre los que se incluyen los de Cerámica y de Vidrio.

El Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las Enseñanzas Artísticas Superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Este Real Decreto estructura las enseñanzas artísticas superiores en Grado y Postgrado, previendo en este último nivel las enseñanzas de Máster y los estudios de Doctorado en el ámbito de las disciplinas que les son propias mediante convenios con las universidades.

La trascendencia de las ahora denominadas Escuelas de Arte ha sido fundamental en la vida artística española. Entre sus profesores hay figuras tan importantes como Francisco Asorey, Ricardo Biver, José Capuz, Ángel Ferrant, Pablo Gargallo, Mateo Inurria, Cristino Mallo, Luis Marco Pérez, E. Pérez Comendador, Julio López o Francisco López, por citar algunos. De sus aulas salieron artistas de la talla de Juan Gris, Pablo Gargallo, Mateo Hernández, Moisés de Huerta, Manolo Hugué, José Llimona, Joan Miró, Ángel Ferrant, Pablo Picasso, Juan Rebull, Quintín de la Torre, Isabel Quintanilla, Francisco López y Julio López, o Antonio López, entre otros.”

4.1.4.2. PLAN DE ESTUDIOS DE LAS ARTES APLICADAS AL MURO

El Real Decreto 1462/1995, de 1 de septiembre, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro, perteneciente a la familia profesional de las Artes Aplicadas al Muro, y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.

La Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, en su artículo 38, establece como finalidad primordial de las Enseñanzas Artísticas proporcionar a los alumnos una formación artística de calidad y garantizar la cualificación de los futuros profesionales de las artes. Dentro de estas enseñanzas, la Ley define, en el artículo 46, como Artes Plásticas y Diseño aquellas que comprenden, entre otros, los estudios relacionados con las Artes Aplicadas y los Oficios Artísticos.

Los Ciclos Formativos de Grado Superior de la familia profesional de las Artes Aplicadas al Muro, están orientados a formar profesionales que conozcan y sepan utilizar diferentes técnicas con el fin

de cubrir la amplia demanda de profesionales capacitados, para realizar actividades relacionadas con los procedimientos murales o la ornamentación arquitectónica.

Las enseñanzas mínimas que regula el presente Real Decreto señalan como aspecto básico que el técnico, de este nivel deberá estar en posesión de una cultura apropiada, particularmente en lo que concierne al hecho y a los fundamentos de la expresión artística, a las formas de representación y comunicación que den significado a su capacidad creativa y a su realización práctica. Contienen, por tanto, la concepción e interpretación de esquemas proyectuales y su desarrollo desde cualquier tendencia plástica, tanto tradicional como actual, en el campo de las artes aplicadas al muro, así como el manejo de las técnicas actuales que permitan obtener una resolución óptima de los proyectos propios de su ámbito profesional.

4.1.4.3. TÍTULO DE ARTES APLICADAS AL MURO

El Ciclo Formativo de Grado Superior de Artes Aplicadas al Muro abarca todas las actividades desarrolladas en el ámbito de la intervención plástica y artística sobre el muro como espacio genérico, con la intervención de la amplia gama de técnicas, procedimientos y materiales que recogen los oficios tradicionales y la incorporación de la nueva tecnología contemporánea.

Como parte que son del ciclo de las Artes Aplicadas al Muro, los lenguajes artísticos que se armonizan en este ciclo superior, no sólo dan respuesta a las necesidades ornamentales a las que atendían tradicionalmente, sino que ofrecen soluciones creativas actualizadas a aquellas modalidades de “hábitats” y “muros” especializados que ha hecho surgir la evolución de la industria, el comercio o la publicidad.

El técnico de este nivel estará en posesión de una cultura artística apropiada, particularmente en lo que concierne al hecho plástico, a los fundamentos de la expresión artística y a las formas de representación, que potencie su capacidad creativa y de realización práctica como un generalista conocedor de las diversas técnicas y procedimientos de las Artes Aplicadas al Muro, que le capaciten para desarrollar proyectos ornamentales de amplio espectro artístico y laboral, en los diferentes campos: pintura, revestimientos cerámicos, estucos, esgrafiados, etc.

1. *Murales publicitarios, decorativos, informativos, ornamentales, didácticos, escenográficos, «stands», escaparatismo, decoración y mantenimiento.*
2. *Revocos esgrafiados, pavimentos decorativos.*
3. *Ornamentación, renovación, mantenimiento y rehabilitación del medio arquitectónico.*
4. *Instalaciones escenográficas, elementos de “atrezzo” y de ornamentación para cine; teatro, televisión y otros medios efímeros, así como para espacios diversos de representación y expresión.*
5. *Equipamiento arquitectónico, vial y urbano; parques, guarderías, colegios, parques de atracciones, hoteles, montajes e instalaciones para ferias, congresos, actividades socioculturales y edificios públicos y privados, centros religiosos, grandes almacenes, etc.*

4.1.4.4. MÓDULO DE DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR (D.A.O.)¹²

“Objetivos:

- *Utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.*
- *Usar el ordenador como técnica de aplicación en el proceso creativo y productivo y como instrumento de comunicación y gestión.*

Contenidos:

- *Introducción a la informática. Sistemas operativos. Dispositivos de entrada y de salida.*
- *Técnicas de modelado 2D y 3D. Calidades de render. Imagen informática. Iluminación. Cámara.*
- *Introducción al CAD-CAM.*
- *Control numérico y prototipación rápida.*
- *Introducción a Internet.*

Criterios de evaluación:

Se valorarán los siguientes términos:

- *El conocimiento y la capacidad del alumno para utilizar correctamente el material y los equipos informáticos.*
- *La capacidad para seleccionar el medio informático adecuado, sus resultados, alcance y posibles combinaciones con otros medios.”*

4.1.4.5. ESCUELAS QUE IMPARTEN ARTES APLICADAS AL MURO EN ESPAÑA:

Escuela de Arte La Palma en Madrid.

Escuela de Arte y Superior de Diseño Llotja en Barcelona.

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Vic.

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Olot.

4.1.4.6. ARTES APLICADAS AL MURO EN LA COMUNIDAD DE MADRID

Mediante el Real Decreto 926/1999, de 28 de mayo, sobre traspaso de funciones y servicios de la Administración del Estado a la Comunidad de Madrid en materia de enseñanza no universitaria, se aprobó el Acuerdo de la Comisión Mixta de Transferencias prevista en la disposición transitoria segunda del Estatuto de Autonomía de la Comunidad de Madrid, adoptado por el Pleno de dicha Comisión en su reunión de fecha 13 de abril de 1999, por el que se traspasan a la Comunidad de Madrid las funciones y servicios de la Administración del Estado, así como los medios adscritos a los mismos en materia de enseñanza no universitaria que se transcriben en el Anexo de dicho Real Decreto. Corresponde a la Comunidad de Madrid, la aprobación, en el ámbito de sus competencias,

¹² Transcripción literal del B.O.E.

del currículo de los distintos niveles, etapas, ciclos, grados y modalidades del sistema educativo, del que formarán parte, en todo caso, las enseñanzas mínimas fijadas por el Estado.

El Decreto 100/2001, de 5 de julio, es por el que la Comunidad de Madrid establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro, perteneciente a la familia profesional de Artes Plásticas aplicadas al Muro.

El objetivo específico es proporcionar a los alumnos la formación necesaria para:

- a) Proyectar y coordinar procesos técnicos y artísticos de realización.
- b) Proyectar y realizar obras que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva, a través del desarrollo de su personalidad artística, sus facultades y su cultura plástica.
- c) Poseer los conocimientos científico-técnicos y prácticos que les capaciten para la realización de su trabajo a través de los procesos tecnológicos, tradicionales y actuales, relacionados con su actividad artística profesional.
- d) Desarrollar su capacidad de investigación de formas con un enfoque pluridisciplinar.
- e) Comprender la organización y características del ámbito de su profesión, así como los mecanismos de inserción profesional básica; conocer la legislación profesional básica y los mecanismos de prevención de riesgos laborales.

4.1.5. EL QUÉ

La Web educativa y el curso en *Moodle* “Guía para crear y manipular imágenes” componen la Aplicación didáctica. Esta Aplicación con sus Medios didácticos permite enriquecer los contenidos programados y mejorar el proceso de aprendizaje, para realizarlo se ha intentado integrar el formato de secuencia lineal tradicional y optimizarlo mediante tecnología digital que también permite seguir un secuencia no lineal. La utilización de este planteamiento es uno de las pilares metodológicos pretendidos para poder contribuir a la mejora del proceso de aprendizaje, a través de un sistema hipertexto flexible que enriquece y facilita la adquisición de contenidos procedimentales, conceptuales y actitudinales.

El material multimedia/interactivo creado, fomenta la motivación, la interacción y el aprendizaje autónomo. La utilización de este material didáctico junto con materiales convencionales o tradicionales, contribuye a desarrollar una metodología que ayuda y permite al docente atender los diferentes ritmos de aprendizaje de manera personalizada, así como los distintos niveles de conocimiento del alumnado para consolidar conocimientos de diversa naturaleza.

No obstante el material confeccionado tiene sus propias características y metodología didáctica. Los medios didácticos que se proporcionan en soporte digital e imprimible, en resumen son:

- 2 Guías didácticas (docente/discente).
- 13 Resúmenes didácticos y fichas resúmenes (docente/discente).
- 10 Tutoriales escritos.
- 10 Tutoriales en video.
- 6 Proyectos.

4.1.6. VENTAJAS

Resulta importante especificar, que todo el material está diseñado para poder ser reproducido en papel, excepto los audiovisuales. En este punto, cabe evidenciar las múltiples ventajas que presenta el material en soporte digital frente al analógico:

- Los **costes** de publicación y distribución son asumibles.
- La calidad de la **reproducción**, por ejemplo de imágenes a color no supone coste adicional.
- Facilidad de **almacenamiento**, el volumen y espacio que necesita el almacenamiento de la información tampoco es comparable.
- La **portabilidad** derivada de la característica anterior, es decir, si se necesita menos espacio es porque el soporte físico es mucho más ligero y pequeño.
- Su **perdurabilidad**, el menor deterioro y en consecuencia su conservación es característico de la supremacía del soporte digital sobre el soporte impreso.

4.1.7. INCOMPATIBILIDAD, EL GRAN INCONVENIENTE

Pero no todo son ventajas, también hay inconvenientes en relación a los medios didácticos digitales, destacamos mantener la **compatibilidad** ante los constantes cambios de formatos y sistemas de reproducción. Para que los formatos de los datos digitales no se queden obsoletos o incompatibles y en consecuencia, evitar problemas para poder acceder, recuperar o reproducir la información digital, lo dicho, es producto de la continua evolución de las nuevas tecnologías. A veces es un arma de doble filo, pues exige utilizar filtros y conversores de formatos cada cierto tiempo, lo que no es previsible *a priori*.

Por lo expuesto, mantener la compatibilidad, exige actualizar los formatos utilizados, cuando la evolución tecnológica progresa y por tanto lo requiera, de manera que no se pierda la compatibilidad y por ello los datos. Este problema es grave, puesto que perjudica la eficacia y perdurabilidad perseguida. Todavía no está muy clara la solución definitiva, sobre todo en las grandes bases de datos de tipo textual y audiovisual que se han digitalizado en las distintas administraciones, televisiones, filmotecas, bibliotecas...

4.1.8. INCORPORACIÓN DE LA INFOGRAFÍA COMO RECURSO DIDÁCTICO

El uso de la infografía o tratamiento digital de la imagen, es una herramienta más en el lenguaje visual a través de las imágenes. Esta herramienta y recurso, todavía no es reconocida por los docentes, en general y el profesorado de las enseñanzas artísticas en particular. Es importante inculcar el aprovechamiento de este recurso, inherente a la educación artística visual en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el cuerpo de docentes de Artes Plásticas y Diseño al que pertenece el investigador, puede y debe aportar recursos, como instrumentos al servicio de objetivos y contenidos didácticos, claramente definidos en nuestro campo profesional tan especializado. Es punto de partida y conclusión clara de la investigación realizada, la utilización de la imagen como medio y lenguaje específico para la comunicación, algo que es palpable en numerosas manifestaciones habituales en la cultura postmoderna en que vivimos.

Para el profesorado de Artes Plásticas y Diseño, la aportación al incorporar la infografía en la práctica educativa diaria, potencia la eficacia para transmitir determinados conceptos y

procedimientos del lenguaje visual sobre el verbal y escrito, práctica extrapolable al resto de los profesionales de la enseñanza artística. Esta utilización, actualmente está muy presente en asignaturas optativas de obligada, impartición como Cultura Audiovisual y Tecnologías de la Información y Comunicación del Bachillerato de Artes, entre otras, donde se hace especial hincapié en la importancia de enseñar y aprender el lenguaje visual y sus posibilidades en el aprendizaje.

Es primordial aprovechar el potencial expresivo y seductor de la imagen, como recurso estilístico en los medios didácticos, lenguaje con un código común a muchos de los objetivos y contenidos, que componen las disciplinas de los distintos planes de estudios en la enseñanza artística visual y plástica, y la propia realidad visual que nos rodea.

Del análisis realizado, en la fase de búsqueda de recursos existentes y disponibles en castellano, se extrajeron consideraciones de interés, las cuales se mencionan a continuación:

- El aumento constante de los recursos de material de apoyo de todo tipo, disponible en la Red, es inabarcable por su rápido e imparable desarrollo. Igual que pasa con la información, que requiere a nivel educativo, de la elaboración de una *webquest* para guiar al alumnado en la maraña informativa que es la Red de redes, pero sin coartar su libertad de acción; con el material disponible pasa lo mismo, es necesario seleccionar el material, para que se adecue a las necesidades de cada disciplina, con calidad y rigor. Al tiempo que el docente debe dotar de flexibilidad al material didáctico y empatizar con el alumnado en la medida que él lo requiera o necesite .
- Los enlaces a recursos existentes útiles, deben pasar procesos de evaluación y selección realizados por profesionales cualificados y con criterio contrastado.
- Es necesario seguir de cerca la evolución de la iniciativa privada que comienza a confeccionar y distribuir material didáctico multimedia de calidad, consecuencia de los datos recabados al realizar estudios de campo, que acreditan el potencial del mercado emergente.
- El aumento de aplicaciones para elaborar recursos educativos van aumentando exponencialmente, pero no sólo en cantidad sino en calidad y facilidad de uso, lo cual está permitiendo la incorporación de parte del colectivo docente como productor de material educativo, que por problemas de conocimientos tecnológicos, era reacio al doble trabajo que supone el aprender a manejar nuevas herramientas.

4.2. ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: *MOODLE*

En definitiva después de lo expuesto en el párrafo anterior, para el cambio, entre el amplio abanico de este tipo de aplicaciones seleccionamos *Moodle*. La razón inicial por la que se optó por este entorno fue que hoy es el entorno estándar de formación telemática en los centros educativos españoles y en cada vez más empresas, como el Portal EducaMadrid y Universidades, lo cual facilita el apoyo técnico y más posibilidades de difusión del Aula virtual y sus cursos.

La palabra *Moodle* era al principio un acrónimo de *Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetivos)

Moodle es una aplicación web de tipo entorno virtual de aprendizaje y de distribución libre, diseñado para facilitar a instructores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Fue creado por Martin Dougiamas, basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía.

Esta herramienta nos ha sido de gran utilidad en la gestión del curso virtual creado, especialmente ha facilitado mucho la administración y desarrollo del curso. En el entorno se puede seguir a menudo el progreso de los principiantes, puede ser gestionado por docentes y por los mismos estudiantes. Originalmente diseñados para el desarrollo de cursos a distancia, pero también vienen siendo utilizados como un espacio en línea que dé apoyo a la presencialidad (aprendizaje semipresencial, *blended learning* o *b-learning*), como es el caso de nuestra investigación.

La filosofía planteada por *Moodle* incluye el enfoque pedagógico coincidente con el planteamiento inicial del trabajo de investigación que se quería realizar, es decir, una aproximación constructiva basada en el constructivismo social de la educación, enfatizando que los estudiantes (y no sólo los profesores) pueden contribuir a la experiencia educativa de muchas formas.

Su arquitectura y herramientas son apropiadas para clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, y compatible. Y dispone de todos los recursos como apoyo y complemento del aprendizaje presencial para crear un entorno de aprendizaje mixto (presencial y virtual).

Por todo lo expuesto, el entorno virtual de aprendizaje *Moodle* responde a los planteamientos tanto conceptuales como experimentales del presente trabajo.

4.3. JUSTIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL MATERIAL

Después de el planteamiento inicial de la hipótesis, estado de la cuestión y objetivos, así como la metodología y el marco teórico empleados en la investigación. Estamos en situación de desarrollar e implementar el método en una aplicación didáctica práctica. Las dificultades detectadas por el observador participante, durante sucesivos cursos académicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, nos obligaron a buscar soluciones para mejorar la calidad educativa.

Las características del método y los medios didácticos desarrollados tratan de paliar aspectos negativos, detectados durante la práctica educativa diaria (figura 22). En definitiva, un entorno de aprendizaje en el que el contacto con el docente es reducido o insuficiente y debe proporcionar un tipo de interacción al alumno, que le permita realizar el proceso de aprendizaje de forma parecida a la situación ideal de presencia en clase con el docente, en la que se establece un diálogo con el estudiante, en el que el profesorado guía el aprendizaje, mediante el suministro de elementos de reflexión e interacción con el alumnado, adaptando el mensaje a la situación y argumentando la explicación. Para conseguir este objetivo recurriremos los medios didácticos elaborados.

El material elaborado ha sido diseñado por el investigador a partir múltiples fuentes recopiladas, gran parte la que ofrece la propia Red y otros recursos, como referencias para su elaboración, pero la totalidad del material es original e inédito. Se presenta como una herramienta útil para el profesorado del área artística, ya que facilita y mejora el proceso de enseñanza aprendizaje,

agilizando los procesos de adquisición de destrezas y conceptos, así como optimizando el acceso en aula real y en línea a la documentación de forma rápida y eficaz.

Se ha querido propiciar una mejora en la calidad educativa facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno en el área artística, promoviendo el uso de medios didácticos diseñados para la presentación hipermmedia interactiva de contenidos, facilitar la labor docente adecuándola a los tiempos actuales y promover el uso de nuevas tecnologías en el Aula.

DIFICULTADES MÁS SIGNIFICATIVAS OBSERVADAS Y POSIBLES PROPUESTAS DE MEJORA		
	PROBLEMAS	SOLUCIONES
1	Dificultad para conseguir objetivos y contenidos programados.	Elaborar método y material didáctico sobre una base pedagógica adecuada.
2	Alumnado muy heterogéneo.	Personalizar el aprendizaje. Docente como facilitador y guía.
3	Escaso de material didáctico específico disponible.	Elaborar guía y material didáctico específico.
4	Proceso de enseñanza aprendizaje enfocado a la praxis	Combinar la didáctica de procedimientos, conceptos y actitudes.
5	Escasez de horas lectivas presenciales (2 horas semanales en un solo curso académico).	Incremento a 4 horas. A través de una aplicación visual de aprendizaje.
6	Distribución incorrecta (sólo se imparte en el 2º curso, 60 horas).	Distribución: Impartir el módulo en 90 horas distribuidas en un curso y en dos bloques horarios semanales de 2 horas.
7	Falta de interés en disciplinas tecnológicas y teóricas.	Implicar y aplicar a las materias prácticas como los talleres.
8	Numerosas faltas de asistencias y retrasos.	Creación de entorno de aprendizaje mixto.
9	Proyección y contacto con la realidad laboral.	Realización de mini proyectos interdisciplinares dentro y fuera del centro.
10	Desconocimiento institucional y social del régimen especial de enseñanzas artísticas de Artes Plásticas y Diseño.	Trabajo de investigación como divulgador de estas enseñanzas, mediante la web educativa y el aula virtual.

Figura 22: Tabla de dificultades y propuestas de mejora. Elaboración propia.

4.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS

Entendemos como medios didácticos, cualquier material elaborado con intención de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, y que el material didáctico se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos, habilidades y actitudes. Podemos seguir utilizando los términos como sinónimos, puesto que medio y material didáctico comparten su objetivo común en la misma intencionalidad didáctica. Y esta meta común, es coincidente con el propósito principal de nuestro trabajo, que propone que los medios didácticos complementen la adquisición de conocimientos utilizando las nuevas tecnologías.

4.4.1. PROPÓSITO PRINCIPAL

El objetivo principal de la Aplicación didáctica (Web educativa y Curso virtual con Guía didáctica) es crear un entorno de aprendizaje mixto y multimedia que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje. Los destinatarios de esta ayuda son los estudiantes, docentes e incluso aficionados y profesionales de la imagen, que buscan recursos en los cuales apoyarse para el aprendizaje técnico básico del *software* y conceptos e ideas para crear y manipular la imagen digitalmente.

Las intenciones educativas que persigue la elaboración de la Aplicación didáctica por parte del autor, es compartir orientación, información y metodología, complementado e integrado con el material didáctico, que permita a la comunidad educativa reutilizarlos y adaptarlos de acuerdo con sus propios intereses.

En síntesis, se quiere potenciar la aplicación efectiva de medios didácticos basados en las nuevas tecnologías y mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje al profesorado y al alumnado, en el ámbito educativo del arte y la cultura visual

En la Guía didáctica docente (anexo I) creada para la *Aplicación*, se establecen los objetivos para el desarrollo de todo el material elaborado. A continuación detallamos, de acuerdo con su finalidad conceptual, procedimental y actitudinal, los más destacables.

4.4.2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS CONCEPTUALES

Estos objetivos están dirigidos a la adquisición de conocimientos. Enumeramos a continuación los más reseñables:

- Comprender los elementos del lenguaje visual y la cultura visual.
- Diferenciar las manifestaciones artísticas.
- Relacionar la evolución de los estilos y corrientes artísticas
- Utilizar las técnicas gráficas y digitales.
- Seleccionar los artistas de la cultura local, nacional e internacional actual.

En resumen es conseguir que los estudiantes construyan su propia sabiduría a partir de sus propias experiencias, adquiriendo conceptos sobre estética, crítica de arte, historia del arte y la producción artística (objetivo común en las enseñanzas de artes plásticas y diseño).

Los objetivos llegan a ser contenidos a estudiar. Para conseguir estos objetivos conceptuales, los conocimientos se obtienen del amplio ámbito de las artes visuales, las bellas artes de las culturas occidentales, incluidas las artes populares y aplicadas, desde la antigüedad a nuestros días, las cuales son características del contexto de las Escuelas de Arte desde sus orígenes.

4.4.3. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS PROCEDIMENTALES

Estos objetivos están dirigidos al desarrollo de capacidades y destrezas. Enumeramos a continuación los más reseñables:

- Observar y reflexionar.
- Comunicar por medio de la imagen.
- Experimentación, creatividad y expresividad.
- Utilizar de recursos y técnicas digitales.
- Expresar ideas y sentimientos mediante códigos artísticos
- Analizar de forma crítica el lenguaje visual.
- Desarrollar la capacidad de relacionar el arte de todos los tiempos y todas las culturas a través del descubrimiento y conocimiento de su propia capacidad.

En conclusión el discente ha de ser competente para utilizar con el dominio técnico suficiente, de manera eficaz y eficiente, las herramientas de un programa de imagen como *Photoshop* y ser capaz de realizar una imagen con unos objetivos formales y conceptuales concretos como ficticio de una actividad profesional real.

4.4.4. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS ACTITUDINALES

Estos objetivos están dirigidos al desarrollo de actitudes. Enumeramos a continuación los más reseñables:

- Desarrollar la actitud crítica, que suele ir estrechamente unida a la trasgresión, en la medida que implica una revisión de determinada “verdad”, y una posterior valoración de la misma. Es un objetivo pedagógico deseable porque pone de manifiesto la autonomía de pensamiento del sujeto que aprende, permite cuestionarse y autoevaluarse continuamente las realidades vividas.
- Desarrollar el compromiso y el pensamiento alternativo propios de profesionales vinculados a la acción humanitaria, de denuncia, protesta...
- Incorporar el eclecticismo y la apropiación de elementos históricos con una actitud revisionista que responda a un marcado interés por la integración del pasado y presente.

- Utilizar la capacidad para expresarse y comunicarse con imaginación y creatividad, utilizando códigos artísticos y el lenguaje visual.
- Investigar y potenciar el análisis crítico.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Valorar la libertad de expresión y el diálogo intercultural.
- Tener actitudes de respeto hacia la diversidad del arte.
- Planificar trabajos colaborativos.
- Entender la imagen como el resultado final de la utilización del lenguaje visual.
- Asumir la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad.

En esta investigación compartimos el planteamiento sobre las actitudes de Olaia Fontal:

“...que las actitudes y las emociones son un tipo de contenido muy adecuado para llegar, desde ellos, a los demás contenidos (procedimentales y conceptuales); de manera que, partiendo del disfrute de la experiencia perceptiva, podemos acceder al interés conceptual de lo estudiado...” (2006, pág. 31).

Para el desarrollo actitudinal ¿qué mejores aglutinantes que las nuevas tecnologías y la cultura visual para comprender esta ecléctica sociedad posmoderna tecnológica y subdesarrollada, fragmentada y globalizada, intercultural y multiracial?

En resumen, la fusión de los dos objetivos fundamentales o epítomes nos permite concluir que lo que se pretende es aprender a utilizar un programa de aprendizaje de tareas, pero que no sólo sea un tema de estudio de sí mismo, sino un punto de inicio o de partida para que a partir de la realización de ejercicios con un fin práctico desarrollar destrezas, desde las cuales el alumnado no sólo consigue generar o manipular productos visuales, sino que también sea un aprendizaje de conocimientos de carácter teórico conceptual y actitudinal que son estructurados en el curso virtual.

4.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS

El material didáctico ha sido creado con la finalidad de apoyar la propia práctica docente del investigador, facilitando el proceso de aprendizaje a sus alumnos, a la vez que poder compartir con docentes de la misma área temática o afín, sus experiencias educativas y propuestas didácticas, algunos aspectos del material didáctico tienen mucho en común con el concepto de web docente al estilo del modelo propuesto por Pére Marquès (2005). Sin embargo, nuestro planteamiento es ecléctico por definición y también establece paralelismos con el modelo de biblioteca virtual realizado por Ángeles Saura en Artenlaces, pues de igual forma se ha enfocado a varias asignaturas dentro de la enseñanza artística. Este trabajo se nutre y hace referencias constantes a los artículos publicados por Lorenzo García Aretio¹³, editor del BENED¹⁴ y titular de la CUED¹⁵.

¹³ <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/boletin.html>

¹⁴ Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia de la CUED

Entendemos que el material elaborado es un complemento a las funciones características del docente “tradicional”, tales como: motivar, transmitir eficazmente la información, aclarar dudas, mantener diálogo permanente con el alumno, orientarle, establecer las recomendaciones oportunas para conseguir un buen trabajo, controlar y evaluar los aprendizajes. Por tanto, el material está pensado para la práctica de una enseñanza presencial o semipresencial, donde el docente puede reajustar con inmediatez su estrategia didáctica en función del grado de comprensión de los objetivos alcanzado por el alumnado observado. Pero también es cierto que, por la diversidad casuística del alumnado y el contexto de la práctica docente, diferida en el espacio y, en buena parte de los casos, en el tiempo, implica que esta interacción docente discente, puede requerir en muchas ocasiones que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser precedido de un cuidadoso diseño y una elaboración de base tecnológica que prevea las dificultades y disfunciones que pudieran producirse (prospectiva).

4.5.1. CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL

En la planificación detallada en la Guía docente de la Web educativa y del curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” se sigue las características establecidas en el artículo “Materiales de Calidad” (García Aretio, 2006), pero adaptadas a las necesidades presenciales del entorno mixto de aprendizaje para el que se ha realizado la Aplicación didáctica digital, tal como se desarrolla en el siguiente cuadro:

Características de los materiales según el Dr. Lorenzo García Aretio:

1. **Programados.** Que no sean fruto de la improvisación y del esnobismo. La previsión debe incluir respuestas a preguntas tales como:

- ¿Que material utilizar?
- ¿Para la consecución de que objetivos/contenidos?
- ¿En qué momento preciso habrá de utilizarse?
- ¿En qué contexto de aprendizaje? ¿Quién utilizar el medio (profesor, estudiantes...)?

La Guía docente y la *Aplicación* estructuran y organizan los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que le conciernen para alcanzar un aprendizaje con una metodología ecléctica.

El material sigue una programación concreta, elaborada y sistemática para la consecución de unos objetivos/contenidos previamente establecidos. Como son materias pertenecientes a planes de estudios oficiales y reglados que se desarrollan en instituciones educativas oficiales en los niveles educativos de Bachillerato de Artes y Ciclos Formativos Superiores de Artes Plásticas y Diseño, como por ejemplo las asignaturas de Educación Plástica y Visual, Cultura Visual, Fotografía, Dibujo artístico, Pintura, Grabado, Cerámica,

¹⁵ Cátedra UNESCO de Educación a Distancia.

Técnicas gráfico-plásticas, Tecnologías de la Información y la Comunicación, y los módulos de Diseño Asistido por Ordenador, Proyectos, talleres artísticos y muchos más que por su extensión, presente y futura, nos es imposible enumerar.

Todas estas preguntas se contestan de manera pormenorizada en las Guías didácticas elaboradas. El contexto educativo expuesto y el contexto de la Aplicación didáctica es para un entorno virtual de aprendizaje. Y esta planificado para que lo puedan utilizar los docentes y discentes.

2. Adecuados. Materiales adaptados al contexto socio institucional, apropiados al nivel e índole del curso en cuestión (campo del saber o destreza a la que atiende), a las previsibles características del grupo destinatario y a la dedicación requerida (horas o créditos) para la superación del curso. En cada caso, cuidando la calidad científica, tecnológica y práctica que corresponda.

Materiales adaptados al contexto socioinstitucional de la Escuela de Arte La Palma de Madrid, donde se ubica el aula real y también se facilita material didáctico mediante la intranet, además de Internet. Los receptores son docentes y discentes de niveles educativos de Bachillerato y Ciclos Formativos Superiores del sistema educativo oficial y reglado.

Hemos partido de un nivel 0 y se han elaborado dos tipos de resúmenes, fichas resumen (alumnado) y resúmenes didácticos (profesorado), tutoriales escritos y en video para facilitar el aprendizaje del alumnado y también la preparación del docente, los proyectos son interactivos e hipermedias con múltiples enlaces informativos y formativos, para que el heterogéneo alumnado al que va destinado pueda conseguir sus objetivos procedimentales, actitudinales y conceptuales.

En la Guía didáctica del docente (anexos) se especifica la prevista dedicación horaria requerida de manera pormenorizada. Sobre la carga lectiva ya presentamos en la tabla de la figura 21 “Dificultades y propuestas de mejora” que fue uno de los problemas, entre otros ya expuestos, que motivaron el origen del trabajo que hemos realizado.

3. Precisos y actuales. Deben ofrecer representaciones fidedignas, lo mas exactas posibles de los hechos, principios, leyes, procedimientos, etc., que tratan de exponer. Según los contenidos presentados se deber reflejar la situación presente, la más reciente posible con los conocimientos más actualizados de esa área del saber. Por eso estos materiales de aprendizaje deben ser constante y fácilmente actualizables.

El material didáctico se han diseñado en formatos estándares de la industria con un alto grado de compatibilidad (pdf, swf, html...) para que sean fácilmente **actualizables** y **adaptables** a diversos contenidos de materias afines y de esta forma ser con facilidad reutilizado por la comunidad educativa. Cada vez surgen mejores conversores de formatos y la industria avanza también en la estandarización de éstos, por lo que cada vez será más fácil.

4. Integrales. Que establezcan las recomendaciones oportunas para conducir y orientar todo el trabajo del estudiante. Se tratar de materiales que desarrollan íntegramente todos los contenidos exigidos para el logro de los conocimientos, capacidades o actitudes pretendidos,

o materiales que dirijan y orienten con claridad hacia las fuentes o utilización de otros complementarios o a partes de éstos.

Son materiales que desarrollan los contenidos exigidos para el logro de conocimientos, capacidades o actitudes pretendidos, y materiales que dirigen y orientan con claridad hacia las fuentes, también la utilización de otros contenidos complementarios pluridisciplinar y multidisciplinar.

Las Guías didácticas del docente y del estudiante y la Web educativa con el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” son las herramientas que orienta el trabajo del docente y el discente para que cada uno consiga sus objetivos.

4. Integrados. La enseñanza a distancia como sistema multimedia exige que todos los materiales utilizados para la consecución de determinados aprendizajes, estén integrados, formando unidad. Los diferentes materiales no pueden formar unidades estancas y agregadas sin más.

La enseñanza al no ser sólo a distancia, la Aplicación didáctica no exige que todos los materiales utilizados para la consecución del aprendizaje, estén totalmente integrados, formando unidad, aunque el entorno *Moodle* los estructura por temas de acuerdo con la Guía didáctica. Los diferentes materiales forman unidades temáticas semiestancas y con vínculos o con los niveles de interrelación basados en el método y el material que se consideren necesarios para mejorar el proceso de aprendizaje.

No obstante en la Web educativa con el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” todas las actividades y los contenidos se estructuran en forma jerárquica de manera hipermedia que permite desde cualquier actividad se pueda ir fácilmente a cualquier otra en cualquier momento.

5. Abiertos y flexibles. Materiales no cerrados que inviten a la crítica, a la reflexión, a la complementación de lo estudiado, que sugieran problemas y cuestionen a través de interrogantes, que obliguen al análisis y a la elaboración de respuestas. Adaptados a los diferentes contextos, ritmos, estilos y capacidades de aprendizaje. No sujetos a las limitaciones de espacio y tiempo del aprendizaje presencial.

La Web educativa y el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” se componen de actividades y sobre todo es en los proyectos donde invitan a la crítica, a la reflexión, a la complementación de los contenidos previos estudiados, que sugieren problemas y cuestionan a través de interrogantes, que obligan al análisis y a la elaboración de respuestas.

La aplicación es lo suficientemente flexible como para que el alumnado sea capaz de marcar su propio ritmo de aprendizaje, adaptándolo a sus circunstancias. Y por supuesto el aula virtual permite eliminar las limitaciones de espacio temporales.

Podemos destacar algunos aspectos funcionales y usabilidad del material como:

- Facilidad de uso: el entorno es sencillo y práctico. No requiere el desarrollo y

adquisición ni conocimientos previos ni habilidades adicionales.

- **Relevancia**, interés de los contenidos que ofrece: de técnicas dibujísticas y pictóricas, historia y crítica de arte, arte contemporáneo, cultura visual y compromiso social...
- **Facilidad** para la comunicación externa e interna: el material está enlazado e interrelacionado entre sí, y ofrece múltiples enlaces externos que proporcionan direcciones de interés relacionados con las asignaturas artísticas, con revistas digitales (de arte, educación, fotografía, cómic, cine y diseño por ejemplo) museos y portales educativos y de arte, entre otros. En *Moodle* la navegación con “migas de pan” ruta visual de seguimiento, en la parte superior izquierda, para saber dónde se está ubicado en todo momento con lo que se evita perderse durante la navegación.

6. Coherentes. Congruencia entre las distintas variables y elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Coherencia, por ejemplo, entre objetivos, contenidos, actividades, evaluación, etc. Es decir, las actividades y ejercicios prácticos, supongamos, deberán profundizar en aquellos contenidos establecidos con el fin de que el estudiante alcance las competencias previstas y no otras, que serán, finalmente, las que habrá que comprobar, a través de la evaluación, si se lograron o no.

El material interrelaciona los contenidos, actividades, evaluación, a través de toda la planificación basada en la accesibilidad, usabilidad e interacción, para que individualmente se pueda acceder al tema que interese en cada momento y con sólo dos pulsaciones del ratón.

Toda la Aplicación creada es coherente al establecer un itinerario para adquirir el grado de competencia deseado, de manera progresiva en nivel de dificultad y complejidad de acuerdo con las teorías y estrategias didácticas utilizadas.

Los proyectos están diseñados para profundizar e interrelacionar los contenidos establecidos e incluso ampliar éstos a otras disciplinas, con el fin de que el estudiante alcance las competencias previstas y su propio desarrollo personal y profesional de manera grupal e individual. La evaluación y la autoevaluación están desarrolladas en las guías didácticas (Anexo I).

7. Eficaces. Facilitadores del logro de los aprendizajes previstos, a través del estudio independiente y privado. Materiales que motiven el autoaprendizaje, transmitan eficazmente la información, aclaren las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje y propicien la autoevaluación que permita comprobar al que estudia los progresos realizados y la consecución de los objetivos propuestos.

Las actividades, los resúmenes, tutoriales escritos y en videos facilitan el aprendizaje, a través del estudio independiente, privado y autoregulado. También motivan el autoaprendizaje, y transmiten eficazmente la información del tema, aclaran las dudas mediante hipervínculos a textos, direcciones web, videos, resúmenes y fichas tanto de conceptos como de procesos. Este material por tanto, elimina obstáculos del progreso en el aprendizaje y propicia la autoevaluación que permite comprobar al que estudia los progresos realizados y el grado de consecución de sus objetivos planeados.

El estudiante tiene la capacidad para utilizar el material digital, en función de su nivel de conocimientos, su disponibilidad, y decidir dónde, cómo y cuándo puede utilizar la aplicación.

Se ha intentado que el usuario se sintiera más cómodo si ve las metas al principio. De esta forma, no tendrá que buscar lo que necesita y perderá menos tiempo en completar su tarea. Si la completa en menos tiempo se sentirá cómodo y quizás se dedique a explorar más en profundidad cada uno de los apartados.

En el diseño de pantallas y el estilo gráfico se ha buscado la coherencia gráfica, informativa y formativa para hacer más lo más amigable posible el contenido.

La voluntad informativa del investigador orientó la distribución ordenada de cada uno de los elementos que conforman el material para facilitar el proceso de lectura. La estructura que organiza los elementos en la pantalla, la presentación ordenada y progresiva de los elementos comunicativos quiere favorecer la comprensión.

8. Transferibles y aplicables. Materiales que propicien la transferencia positiva de lo aprendido de forma retroactiva (consolidación de aprendizajes anteriores) y proactiva (facilitación de aprendizajes futuros), vertical (relación con aprendizajes de orden superior o inferior) y horizontal (con otros aprendizajes del mismo nivel), a través de la presentación de situaciones paralelas, ejemplos, contraejemplos, etc. Materiales que faciliten la utilidad y posibiliten la aplicabilidad de lo aprendido, a través de actividades y ejercicios.

El Material propicia la transferencia positiva de lo aprendido de forma retroactiva, es decir, requiere de la consolidación de aprendizajes anteriores para avanzar y profundizar en las posteriores temas o actividades programadas. También propicia la transferencia proactiva, puesto que la obligación de investigar en los ejercicios interdisciplinarios potencia el aprendizaje en nuevos campos, con aprendizajes de orden superior o inferior y con otros aprendizajes del mismo nivel, formados por las distintas materias que componen los currículum de los distintos planes de estudios a los que se pueden aplicar.

Por definición el material elaborado es útil y práctico al tiempo que posibilita la aplicabilidad de lo aprendido, a través de actividades y ejercicios imbricados.

9. Interactivos. Mantenedores de un diálogo simulado y permanente con el estudiante, que invite al intercambio de opiniones. Materiales no meramente expositivos, que exijan la participación activa a través de la utilización de un estilo personal. Que faciliten la realimentación constante, preguntando, ofreciendo soluciones a los problemas y ejercicios, facilitando repases, resúmenes, etc. Con materiales interactivos los estudiantes aprenden mejor.

En el apartado “Marco conceptual” del capítulo anterior explicamos la influencia de la interactividad en el presente trabajo. Esta característica es una de las estrategias del trabajo, pues siempre se ha buscado un diálogo simulado y permanente con el estudiante, que invite al intercambio de opiniones. El Material aunque se componga de partes o elementos meramente expositivos, también ofrece elementos como enlaces, películas en flash o video tutoriales y proyectos, que exigen la participación activa. Que facilitan la retroalimentación

constante, ofreciendo soluciones y ejemplos para los problemas y ejercicios, facilitando repases, resúmenes, etc. El investigador coincide totalmente con Aretio en que con materiales interactivos los estudiantes aprenden mejor y añadimos que permite al alumnado marcar su propio ritmo de aprendizaje.

Para el entorno de navegación se han utilizado criterios de usabilidad. En base a la rapidez y la fiabilidad para que la interfaz gráfica sea más rápida que bonita, fiable que moderna, sencilla que compleja, en definitiva se ha diseñado una interfaz directa para facilitar la interacción con el usuario en el uso de los enlaces y la estructura de la aplicación.

10. Significativos. Materiales cuyos contenidos tengan sentido en sí mismos, representen algo interesante para el destinatario y estén presentados progresivamente, de manera que los nuevos saberes estén siempre apoyados en conocimientos, habilidades o experiencias ya tenidos por el que va a aprender.

El material elaborado parte de una visión global y holística, basados en una metodología sistemática y progresiva, que no permite avanzar de manera adecuada en el aprendizaje, sin haber asimilado el tema precedente. Los proyectos están apoyados en conocimientos, habilidades o experiencias actuales ya obtenidos por el usuario. Y los contenidos versan sobre la creación y manipulación de imágenes digitales y su aplicación en su futuro ámbito profesional, tema que, salvo raras excepciones, el estudiante suele estar muy interesado.

11. Validos y fiables. Materiales que seleccionen contenidos que traten de transmitir e informar sobre aquello que realmente se pretende que aprenda el estudiante y no sobre cuestiones laterales. Los contenidos en ellos recogidos, por otra parte, son fiables cuando representan solidez, consistencia y contrastabilidad.

El material elaborado ha seleccionado contenidos de los programas de los distintos planes de estudios y fundamentalmente el de Artes Plásticas y Cultura Visual. Dichos contenidos están contrastados por experiencia adquirida del investigador en el aula a lo largo de casi diez cursos académicos, experiencia que se convierte en la consecución de fiabilidad, solidez y consistencia. La investigación a contrastado los materiales retroalimentándose en sucesivos cursos académicos, donde la opinión del alumnado y docentes ha sido determinante para mejorar la aplicación.

12. Representativos. Deber cuidarse que al seleccionar los contenidos de un determinado ámbito, campo profesional, disciplina o curso, se tomen aquellos bloques, unidades, temas o apartados que realmente representen lo esencial de dicho campo. Nunca en un curso es posible tomar todo lo que los conocimientos han avanzado en ese ámbito.

Se han seleccionado los contenidos básicos más esenciales, idóneos y perdurables en el tiempo de las diversas materias antes reseñadas. La selección son contenidos progresivos que parten de un nivel 0 o iniciático y representan una base sobre un campo inabarcable, que el alumnado decidirá en cada caso, el grado de profundización que realizara, acorde con capacidad y el grado de competencia que desee alcanzar en su vida profesional.

El campo profesional del alumnado investigado son, como se dijo con anterioridad, Ciclo Formativo Superior de Artes Aplicadas al Muro con la finalidad de incorporarse al mercado laboral; y en el nivel de Bachillerato de Artes de tipo propedéutico.

13. Que permitan la autoevaluación. A través de la propuesta de actividades, ejercicios, preguntas, etc., que permitan comprobar los progresos realizados y la consecución de los objetivos propuestos, mediante la consulta inmediata de las correspondientes soluciones a las cuestiones y trabajos propuestos. Cuestiones que habrán de ser planteadas con la finalidad de comprobar si los aprendizajes adquiridos han sido significativos, funcionales y activos, y no de manera que se comprueben solo conocimientos memorísticos y aislados unos de otros.

A través de la propuesta de ejercicios, actividades, video tutoriales y proyectos permiten que el alumnado valore los progresos realizados y la consecución de los objetivos propuestos, mediante la autocrítica y la evaluación grupal e individual de los trabajos propuestos en aula virtual o/y en la presencial.

No obstante esta característica, en nuestro caso es menos relevante, pues estamos trabajando en un entorno mixto de aprendizaje "virtual/presencial", donde el papel tutelar del profesorado tanto virtual como real, facilita y permite comprobar la evolución en los progresos realizados, así como del grado de aprendizaje significativo adquirido.

14. Eficientes. Que la inversión en ellos realizada sea rentable en tiempo, dedicación y dinero. Al elaborar los materiales habrá de considerarse si el logro de unos objetivos de aprendizaje de calidad en menos tiempo justifica las inversiones de recursos materiales, económicos y humanos realizadas para su elaboración. Esta característica habrá de contemplarse especialmente cuando se traten de diseñar/producir materiales de alto nivel tecnológico.

Esta valoración queda supeditada a las conclusiones finales del trabajo realizado. No obstante, el autor no puede ser demasiado objetivo al valorar su tiempo y dedicación, pero se evidencia un logro sustancial y progresivo en la calidad del aprendizaje, en cambio respecto al tiempo dedicado, también se manifiesta la poca rentabilidad en el caso de nuestra investigación, pero el avance de la tecnología indica que es cuestión de tiempo para que las herramientas sean más eficaces y fáciles de utilizar. En consecuencia también serán más rentables las horas invertidas, ya que el dinero necesario en la producción en soporte digital no es ningún obstáculo.

15. Estandarizados. En materiales de carácter tecnológico habrá de cuidarse esta característica, con el fin de no crear problemas a los estudiantes receptores. Se deben utilizar siempre materiales compatibles con los soportes más utilizados.

Para evitar crear problemas al alumnado receptor, el material se ha elaborado con formatos digitales estándares y multiplataforma, de manera que sea compatible con las aplicaciones más extendidas del mercado, como son los ficheros de texto en pdf, imágenes

jpg, tif y psd, así como swf del formato multimedia de flash.

Figura 23: Características de los materiales según el Dr. Lorenzo García Aretio.

4.5.2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL MATERIAL

La *Aplicación didáctica* creada, como ya hemos dicho, es la Web educativa <http://www.guiadidacticaartistica.org/> con el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” <http://guiadidacticaartistica.es/moodle/>, en el que los propios usuarios pueden establecer su propio ritmo de aprendizaje, facilitando la enseñanza personalizada y la adecuación curricular que pudiera ser necesaria para el alumnado.

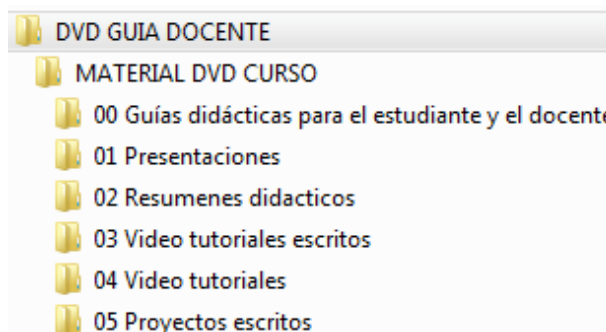


Figura 24: Estructura y contenidos del material didáctico que complementa la Guía didáctica en soporte digital portable. Captura de pantalla

Tras considerar diversas posibilidades, se decidió diseñar el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes”, con el material didáctico de apoyo que se incluye en un soporte portable, como es un DVD, con todos los medios didácticos en línea que se adjunta en la Guía docente (fig. 24) y son los siguientes:

- **Guías didácticas para el docente y el estudiante.** En la Guía del docente se establece una planificación detallada que orienta la metodología, los objetivos, la evaluación... y funciona como elemento motivador para despertar el interés por la materia. Son los instrumentos idóneos para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se facilitan al estudiante como apoyos para su aprendizaje.

La Guía permite saber los recursos disponibles y la forma de aprovechar todas sus posibilidades, nos informa y orienta en la estructura global de Aplicación digital. Puede ser un documento escrito y/o electrónico que estructura y desarrolla la aplicación educativa, cuyas finalidades básicas son cuatro:

1. informar sobre las características del curso virtual en *Moodle*,
2. definir los objetivos que persigue,
3. mostrar el contenido sobre el que trata y
4. orientar sobre el uso del material.

La guía del estudiante o usuario es un resumen adaptado de la del docente.

- **Resúmenes didácticos y fichas resúmenes,** hemos realizado 13 respectivamente, como recurso de apoyo elaborado para facilitar el aprendizaje de los contenidos establecidos (dominio de la aplicación, preparación previa para tutoriales escritos o en video y proyectos). Diseñados para orientar y situar tanto al profesorado como al alumnado, esta orientación se consigue mediante dos tipos de resúmenes, un resumen didáctico extenso para el docente y una ficha resumen de menor

extensión para el estudiante, aunque el profesorado decidirá cual de los dos repartir según su criterio. Para su elaboración se utilizarán los programas de tratamiento de texto que mejor se domine, para su posterior conversión a formato más portable como el .pdf.

- **Tutoriales escritos**, hemos realizado 10 de forma pormenorizada, que permiten la realización de ejercicios guiados que faciliten el autoaprendizaje y el aprendizaje del programa para la realización de tareas, guiado por el docente para que al tiempo potencie la adquisición de conocimientos conceptuales y actitudinales. Para su elaboración se utilizan programas de tratamiento de texto y formato .pdf.

- **Tutoriales en video**. Son un recurso elaborado con el programa Camtasia Studio para producir videos de los tutoriales, aunque se puede utilizar cualquier otro programa similar. Se crea un espacio audiovisual para facilitar el autoaprendizaje, el alumnado puede personalizar su ritmo de aprendizaje y adecuar el curriculum a sus circunstancias. El usuario puede visualizarlo con cualquier reproductor estándar. El formato de los ficheros son html, mp4 y swf, aunque la conversión a otros no es problema.

Este tipo de material facilita especialmente establecer el propio ritmo de aprendizaje, garantizando la enseñanza activa y personalizada, eliminando el problema de sincronía en el tiempo y en el espacio, así como mejorar la adecuación curricular.

- **Proyectos**. Se podrían llamar también actividades, ejercicios teórico/prácticos finales, ejercicios recopilatorios, micro proyectos, etc. Se distribuyen entre el alumnado, al principio del curso, como posibles propuestas de trabajo final. La realización de uno de los seis ejercicios de carácter proyectual que implican trabajo colaborativo e interdisciplinar, promueven la investigación, la reflexión y el pensamiento crítico en la comunidad educativa y en el aprendizaje. Suelen tener una estructura similar a las *webquests*, pero más extensos (introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión) Los formatos distribuidos son los nativos de Word, Power Point, Acrobat y Flash, es decir .doc, ppt, pdf y swf respectivamente.

Otra función que cumplen, es potenciar la interacción entre diferentes disciplinas impartidas en el centro educativo. La realización este tipo de actividades promueve la investigación por parte del alumnado e implica a los docentes. Estos ejercicios ayudan a los alumnos a reflexionar de forma crítica sobre sus interpretaciones.

Los proyectos tienen como objetivo principal comprobar que el alumno ha asimilado y es capaz de integrar, sintetizar y aplicar los conocimientos técnicos, conceptuales y artísticos adquiridos, a través de las enseñanzas cursadas y en consecuencia, de desempeñar una actividad profesional en el campo propio de la especialidad y nivel cursado.

4.5.3. CRITERIOS PARA LOS TEXTOS DEL MATERIAL

El trabajo se ha basado, entre otros, en las recomendaciones del artículo *“Mejorando la efectividad instruccional del texto educativo en ciencias: primeros resultados”* (López & Solaz, 1993, págs. 37-44). Sus criterios, de acuerdo con otros investigadores, han demostrado la eficacia en la construcción de textos educativos.

El cuadro de recomendaciones claves para la mejora de la efectividad instruccional a través del texto educativo se exponen en el cuadro representado del mencionado artículo.

<p>Contenido</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tener en cuenta las preconcepciones del lector e introducir los conceptos a partir de su conocimiento previo. 2. Ser redundantes en la presentación y desarrollo de ideas importantes o problemáticas. 3. Proporcionar explicaciones que relacionen la información textual con el mundo real del lector. 4. Usar analogías. 5. Exponer el concepto de modelo científico y sus virtualidades. 6. Presentar el contenido conceptual como respuesta a problemas concretos y no como meros “enunciados declarativos”. <p>Estructura organizativa</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Subrayar los principios conceptuales situándolos al comienzo del texto, de los apartados o párrafos. 8. Partir de lo más conocido, sencillo o familiar. 9. Dar a conocer los distintos tópicos a tratar en títulos, encabezamientos o frases. 10. Utilizar párrafos distintos para unidades de información diferente. <p>Cohesión</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Reducir la complejidad léxica y sintáctica. 12. Establecer relaciones explícitas entre ideas, de tal manera que se reduzcan las inferencias textuales. 13. Eliminar ideas irrelevantes para el contenido tratado. 14. Facilitar la unión entre referentes y referidos. 15. Aumentar la conectividad entre frases. 16. Emplear partículas que dirijan la atención al lector y le faciliten las inferencias durante la lectura. <p>Estructura superficial</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Destacar las ideas principales mediante tipos en negrita 18. Utilizar frases introductorias que anuncien el contenido, así como frases resumen. 19. Ofrecer títulos y encabezamientos que suministren más información estructural y estén bien colocados 20. Ajustar el estilo lingüístico al lector <p>Otras características</p> <ol style="list-style-type: none"> 21. Incluir figuras para incrementar la cohesión textual 22. Explicar convenientemente las figuras e intercambiarlas con la prosa. 23. Simplificar y eliminar expresiones numéricas que eran innecesariamente complejas.

Figura 25: *Criterios para los textos del materia.* Fuente: (López & Solaz, 1993, págs. 37-44)

La construcción y selección de los textos de la aplicación y del material didáctico se realizó teniendo en cuenta los diferentes contenidos y sus objetivos, en relación a los medios didácticos elaborados, tanto en soporte impreso como en digital: guías didácticas, clases teóricas en video, resúmenes didácticos para el profesorado, fichas resumen para el alumnado, tutoriales escritos y en video y proyectos. Para conseguir una estructura común organizativa y estilística se aplicaron las claves de la tabla anterior como se detalla a continuación.

Contenido

1. Tener en cuenta las preconcepciones del lector e introducir los conceptos a partir de su conocimiento previo.

En relación con este punto, se tiene en cuenta el nivel del alumnado de 2º curso del ciclo formativo superior de Artes Aplicadas al Muro, conformado por los contenidos de las materias cursadas en 1º y las que se cursan en 2º, más los conocimientos requeridos para su ingreso en estas

enseñanzas, y necesario para su adecuado aprovechamiento, extrapolable al nivel de grado. También se tiene en cuenta las precognición del nivel de secundaria correspondiente al Bachillerato de Artes.

2. Ser redundantes en la presentación y desarrollo de ideas importantes o problemáticas.

Toda la Aplicación persigue la consecución del epítome de adquisición de destrezas, conceptos y actitudes simultáneamente. De acuerdo con la secuencia de elaboración expuesta en el apartado de metodología de la investigación, se parte inicialmente de fichas resúmenes sobre la teoría básica, para poder realizar tareas sencillas y conceptos cotidianos actuales de forma progresiva y gradual. Se reiteran en los siguientes tutoriales, los conocimientos anteriormente alcanzados, para volver a utilizarlos en las consecutivas tareas en proyectos interdisciplinarios con la incorporación de destrezas y conceptos nuevos.

3. Proporcionar explicaciones que relacionen la información textual con el mundo real del lector.

En la Aplicación se establecen relaciones evidentes y abundantes de la realidad cotidiana y la cultura visual propia de la educación artística, el entorno visual que rodea al estudiante actual en el contexto del alumno de Bachillerato de Artes y el de Artes Plásticas y Diseño.

4. Usar analogías.

Ya expusimos que se establecen constantes analogías con técnicas aplicadas al muro, movimientos artísticos, medios de comunicación, actualidad, social, política...

En algunos casos el texto se ha utilizado como estructura interna reiterativa en toda la Aplicación e incluso como recurso formal para crear y utilizar analogías visuales.

6. Presentar el contenido conceptual como respuesta a problemas concretos y no como meros “enunciados declarativos”.

El texto del material educativo se adecua a sus componentes (guía didáctica, fichas resumen, resúmenes didácticos, tutoriales, y proyectos) y es explicativo e informativo, siempre se plantea como solución a problemas pedagógicos concretos perfectamente acotados e interrelacionados.

Estructura organizativa

7. Subrayar los principios conceptuales situándolos al comienzo del texto, apartados o párrafos.

Los distintos títulos, subtítulos de la interfaz de la Web educativa, de las Guías didácticas y del Material educativo, se establecen y utilizan diferentes resaltes en función de la estructura arborescente o los puntos de interés: negrita, subrayado, enmarcado, coloreado, que estructura y aprovecha la retentiva visual más desarrollada en este tipo de alumnado.

Las ideas y metas principales de los distintos temas del curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes”, se explicitan visualmente y textualmente, con el índice de todos los contenidos del curso, también al inicio de los resúmenes, tutoriales y proyectos. Y cuando se ha considerado necesario, se reforzado la retentiva al alumnado con resúmenes y resaltados del texto en negrita enmarcando lo esencial de los contenidos del tema tratado.

8. Partir de los más conocido, sencillo o familiar.

Todo el trabajo, de acuerdo con la Teoría de la elaboración, es progresivo en dificultad y complejidad, tanto de procesos como de conceptos.

Se parte en muchos casos, de estructuras sencillas, que permita a un amplio espectro del alumnado aprovechar el material.

9. *Dar a conocer los distintos tópicos a tratar en títulos, encabezamientos o frases.*

En muchos casos, se sigue la máxima de que “menos es más”, utilizando la síntesis con frases cortas y resaltadas, que permitan al alumnado prever y situarse de forma rápida y eficaz.

La Web educativa parte de una pantalla inicial de “Presentación”, que permite acceder con facilidad a información, al organigrama en la página “Web” o acceder al curso en la página “AULA VIRTUAL”, todo con un sólo clic o dos como mucho.

10. *Utilizar párrafos distintos para unidades de información diferente.*

Cada tema del curso está perfectamente estructurado en párrafos cortos y claros para cumplir con sus distintos objetivos pedagógicos.

Las pantallas de la aplicación siguen una estructura de maquetación, como veremos más adelante, con criterios de usabilidad.

Cohesión

11. *Reducir la complejidad léxica y sintáctica.*

Se ha recurrido a un lenguaje básico con los menores tecnicismos posibles. La diversidad del alumnado, aconseja la sencillez y la eficacia que permitan mayor amplitud de comprensión de los conceptos y procedimientos expuestos.

12. *Establecer relaciones explícitas entre ideas de tal manera que se reduzcan las inferencias textuales.*

Los conceptos y procedimientos son guiados por el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” y el docente, para evitar que los discentes saquen consecuencias erróneas o deduzcan algo que les desvíe de los objetivos pretendidos. Y para conseguirlo con el texto, volvemos a recurrir a la Teoría de la elaboración secuenciando su estructura temática al seguir un orden de lo simple a lo complejo y con el apoyo de los componentes estratégicos.



Figura 26: Pantalla de Presentación de la Web educativa. Captura de pantalla

13. *Eliminar ideas irrelevantes para el contenido tratado.*

Se eliminaron algunos resúmenes, tutoriales y proyectos por criterios de tiempo, contenidos prescindibles e interconexión.

Los proyectos se resumieron y simplificaron para aumentar su eficacia, sin merma en sus contenidos esenciales para alcanzar los conocimientos previstos.

14. *Facilitar la unión entre referentes y referidos.*

Es una acción recurrente en la Web educativa con el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes”, donde la interacción es necesaria.

15. *Aumentar la conectividad entre frases.*

La utilización de conjunciones y expresiones conjuntivas es evidente y habitual en la Aplicación.

16. *Emplear partículas que dirijan la atención al lector y le faciliten las inferencias durante la lectura.*

La captación de la atención de los usuarios es sencilla como se establece en el apartado siguiente de tipografía, mediante recursos como cursiva, negrita, subrayado, resaltado, color...

Estructura superficial

17. *Destacar las ideas principales mediante tipos en negrita.*

El empleo de tipos en negrita es constante en todo el trabajo.

18. *Utilizar frases introductorias que anuncien el contenido, así como frases resumen.*

Se han utilizado frases introductorias del contenido y resúmenes de las ideas y metas principales del conocimiento que se quiere alcanzar, al inicio de los bloques temáticos y en los proyectos fundamentalmente, así como en el resto del material cuando se ha considerado necesario.

En el curso virtual las frases resumen son habituales en la dinámica de la interfaz de Moodle como presentación introductoria a los medios didácticos de cada tema.

19. *Ofrecer títulos y encabezamientos que suministren más información estructural y estén bien colocados.*

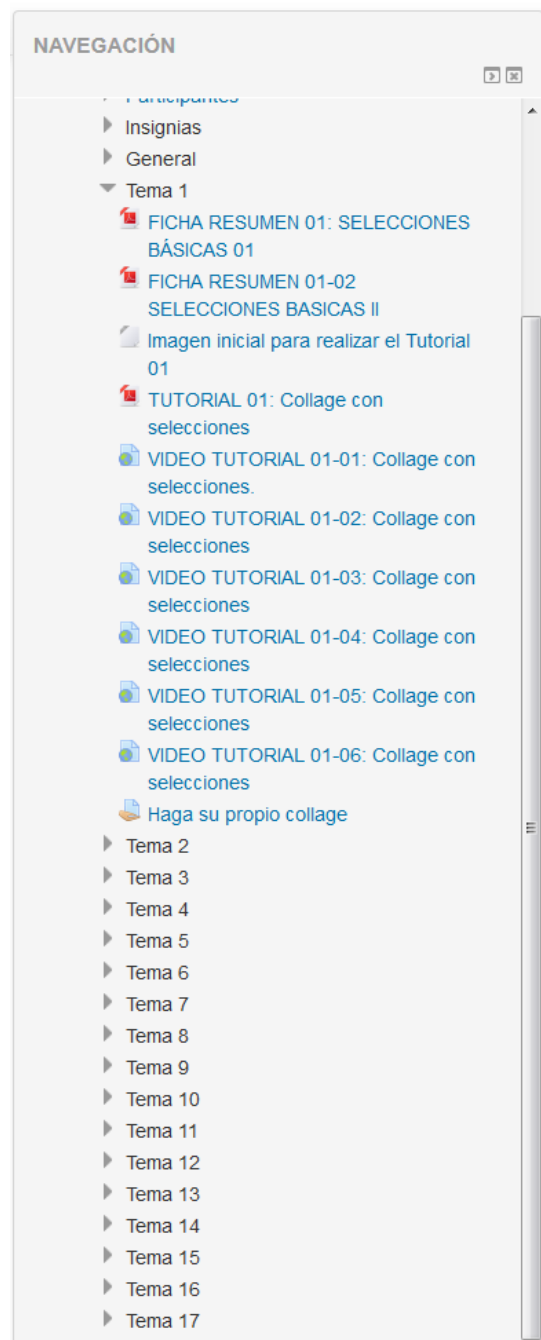


Figura 27: Panel izquierdo de navegación de Moodle. Captura de pantalla

La estructura hipermedia con hipertexto permite que desde cualquier pantalla se pueda ir a cualquier otra actividad en cualquier momento. El acceso al índice y el organigrama siempre sitúa al usuario dentro de la Aplicación, por el denominado sistema de “Migas de pan”.

20. Ajustar el estilo lingüístico al lector.

Se ha intentado utilizar un lenguaje básico y sin tecnicismos, pero sin olvidar la necesidad de adquirir nuevos vocablos, básicos para que el estudiante se pueda expresar correctamente sobre los conceptos y procedimientos del tema tratado.

Otras características

21. Incluir figuras para incrementar la cohesión textual

La utilización de modelos icónicos es inherente a la todos los medios didácticos elaborados y en el contexto educativo de esta investigación.

22. Explicar convenientemente las figuras e intercambiarlas con la prosa.

Texto e imagen son tratados como un todo interrelacionado para incrementar la comprensibilidad de los mismos.

23. Simplificar y eliminar expresiones numéricas que eran innecesariamente complejas.

Las expresiones numéricas utilizadas son irrelevantes en un trabajo predominantemente visual e interactivo.

4.5.4. FINALIDAD Y BASE TEÓRICA DEL CURSO VIRTUAL

Se ha creado una Aplicación didáctica, con los objetivos y funciones pedagógicas ya descritos. Esta fundamentación, nos permite concluir que la doble finalidad de la Aplicación (Web educativa y curso virtual) es informativa y formativa.

Informativa apoyada en su funcionamiento hipermedia mediante documentos hipertextuales. Su estructura mixta de navegación permite a los usuarios libertad para moverse y documentarse dentro de la aplicación atendiendo a sus intereses a través de fichas resumen que apoye el posterior aprendizaje con los tutoriales y proyectos con la doble función informativa y formativa.

Formativa, mediante tutoriales escritos y en video, como recursos para ejercitar, asimilar destrezas y conceptos. Presentan información que debe conocerse o asimilarse previamente a la realización de los ejercicios. Los tutoriales representan la figura del tutor, a través del video tutorial vamos tutelando el proceso de aprendizaje y el alumnado su autoaprendizaje.

La formación basada en proyectos interdisciplinarios del entorno virtual de aprendizaje, tiene por objeto desarrollar habilidades y destrezas de nivel superior, basándose en la teoría constructivista. Para ello, se plantean problemas contextualizados en situaciones reales, que requieren el desarrollo de destrezas tales como comprensión, análisis, síntesis, etc. Por lo mismo se proporcionan materiales y recursos para su solución, junto a materiales adicionales para profundizar en el tema planteado en el aula real.

Algunos de estos proyectos adaptan la metodología y estructura de *WebQuest*, como actividad orientada a la investigación, en la que parte de la información proviene de Internet. La utilización de

la cultura visual actual, cotidiana y familiar, combinado con tareas de interés para el alumnado e incluso propuestas promovidas por los alumnos, consiguen motivar e implicar de manera activa al alumnado. Su estructura es constructivista, al igual que este trabajo y por tanto orienta a los alumnos a transformar la información y entenderla; sus estrategias de aprendizaje cooperativo ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades grupales y sociales.

GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE

Índice de la Guía y relación de los recursos y actividades didácticas:

1. PRESENTACIÓN
2. INTRODUCCIÓN DE LA MATERIA
3. PRERREQUISITOS
4. OBJETIVOS
5. CONTENIDOS DEL CURSO
6. METODOLOGÍA
7. MATERIAL DE APOYO IMPRESO Y DIGITAL
 - 7.1. MAPA CONCEPTUAL
 - 7.2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL MATERIAL
 - 7.3. RESÚMENES DIDÁCTICOS (13).
 - 7.4. TUTORIALES (10)
 - 7.5. PROYECTOS (6)
 - 7.6. 7. POSIBLES CONTENIDOS TEMÁTICOS DE PROYECTOS:
 - 7.7. 8. POSIBLES ELEMENTOS FORMALES O ESTILÍSTICOS DE PROYECTOS:
8. ACTIVIDADES DEL CURSO VIRTUAL
9. MEDIOS Y RECURSOS
10. PLAN DE TRABAJO.
 - 10.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL PRESENCIAL DE LOS CONTENIDOS TEMÁTICOS
11. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.
 - 11.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 11.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
 - 11.3. SISTEMA DE EVALUACIÓN
 - 11.4. MÍNIMOS EXIGIBLES
12. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS.
 - 12.1. ORIENTACIONES AL DOCENTE PARA UTILIZAR ESTE MATERIAL
 - 12.2. RECURSOS E INFRAESTRUCTURA ADECUADA.
 - 12.3. ORIENTACIONES PARA EL ALUMNADO
13. VALORACIÓN
14. CONCLUSIONES.
15. PROPUESTAS.
16. BIBLIOGRAFÍA.
17. ÍNDICE DE FIGURAS

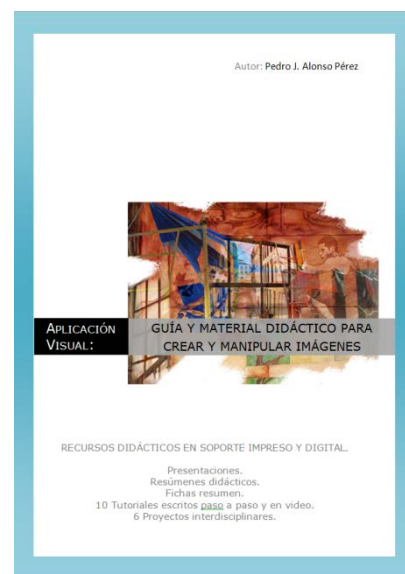


Figura 28: Portada Guías didácticas del curso virtual. Elaboración propia.

4.5.5. USABILIDAD Y CRITERIOS DEL DISEÑO DE LA INTERFAZ.

Para la realización del entorno gráfico se ha partido más de planteamientos prácticos o funcionales que estéticos. Al tiempo, se ha intentado realizar un diseño gráfico que potencie la comunicación con el usuario final. Pero sobre todo, se ha tenido especial atención en los planteamientos visuales e interactivos, así como su usabilidad. Todas las interfaces elaboradas y usadas para el material siguen las normas de un diseño accesible, en la medida que ha sido posible.

Si tenemos en cuenta cómo se ha organizado la información visual en la interfaz. Podemos afirmar que se intenta afianzar uno de los pilares para el progreso del estudiante en el proceso de

aprendizaje. Al usuario se le debe evitar cualquier dificultad innecesaria, se ha reflexionado y experimentado mucho sobre el tema, para resolver con gráficos que sintetizan el método y los medios didácticos, de manera que refleje la estructura progresiva, representada por niveles en función de los contenidos.

El entorno *Moodle* del curso virtual tiene la posibilidad de seleccionar entre distintos tipos de interfaz, pero la personalización es todavía un tanto limitada. Para todo el material elaborado, pero en especial en la interfaz de la Web educativa, hemos partido de conclusiones sobre la percepción humana, como que en la cultura occidental se lee de izquierda a derecha y de arriba abajo. Y del mismo modo que se lee un texto escrito se lee una pantalla, de lo que se deduce que la mirada se fija antes en los elementos de color que los de blanco y negro, en los elementos aislados que en los elementos en grupo y que también se fija antes en las imágenes que en el texto.

Como antes se ha expuesto, el criterio fundamental y recurrente que se ha utilizado para la realización del material didáctico del curso virtual, se podría resumir en **usabilidad**.

El término usabilidad, aunque de origen latino, en el contexto que se utiliza deriva directamente del inglés “*usability*”. Si bien los filólogos hispánicos consultados coinciden en afirmar que el término puede ser creado en la lengua castellana, su acepción no está clara. En castellano significa capacidad de uso, es decir, la característica que distingue a los objetos diseñados para su utilización de los que no. Sin embargo, la acepción inglesa es más amplia y se refiere a la facilidad o nivel de uso, es decir, al grado en el que el diseño de un objeto facilita o dificulta su manejo. A partir de ahora utilizaremos el término usabilidad basándonos en la segunda acepción.

Actualmente la usabilidad está reconocida como un importante atributo de calidad del *software* y las páginas web, habiéndose ganado un puesto entre atributos más tradicionales como el **rendimiento** y la **fiabilidad**. Incluso diversos programas de estudios se centran en ella. También han surgido diversas empresas de consultoría de usabilidad, y las firmas tradicionales de consultoría y diseño están ofreciendo servicios similares. Entre los principales beneficios encontramos:

- Reducción de los costes de aprendizaje.
- Disminución de los costes de asistencia y ayuda al usuario.
- Optimización de los costes de diseño, rediseño y mantenimiento.
- Aumento de la tasa de conversión de visitantes a usuarios de un sitio web.

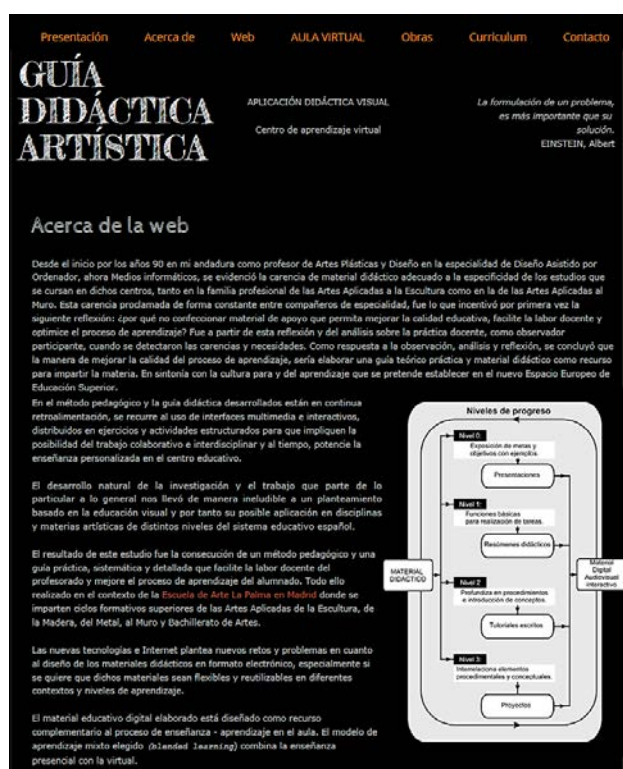


Figura 29: Página “Acerca de la Web” y sus niveles de progreso en el aprendizaje. Captura de pantalla

- Mejora la imagen y el prestigio.
- Mejora la calidad de vida de los usuarios, ya que reduce su estrés, incrementa la satisfacción y la productividad.

Todos estos beneficios implican una reducción y optimización general de los costes de producción, así como un aumento en la productividad. La usabilidad permite mayor rapidez en la realización de tareas y reduce las pérdidas de tiempo.

Un caso real, después de ser rediseñado prestándose especial atención a la usabilidad, el sitio web de IBM incrementó sus ventas en un 400% (InfoWorld, 1999).

¿Cómo se ha mejorado la usabilidad? En base a la rapidez y la fiabilidad para que el material realizado sea más **rápido** que bonito, **fiable** que moderno o innovador, **sencillo** que complejo, en definitiva que facilite una comunicación directa que permite una mayor rapidez en la realización de tareas y reduzca las pérdidas de tiempo, con lo que se consigue mayor **eficacia en la comunicación** y por tanto en el aprendizaje.

Ya hemos dicho que se ha intentado que el usuario se sintiera más autónomo, si ve las metas al principio. De esta forma, no tendrá que buscar lo que necesita y perderá menos tiempo en completar su tarea.

Como resumen se puede observar los criterios o premisas del diseño gráfico se basan en la usabilidad pedagógica, y no en su vistosidad o virtuosismo gráfico. La finalidad esencial del material es servir de guía y facilitar el proceso de aprendizaje. En consecuencia la usabilidad permite trabajar con normas de simplicidad o sencillez, por ejemplo la utilización de colores, texturas y en definitiva el uso de recursos cromáticos y formales visuales se ha elegido eludiendo la complejidad y la economía de elementos formales como botones y flechas de navegación, en favor tanto de la comunicación clara y directa como de la unidad estilística de todos los componentes del material, de tal manera que el receptor se familiarice rápidamente e imprima una visión estilística a todo el trabajo.

Siempre desde planteamientos esencialmente de usabilidad y pedagógicos, y una vez establecida la fundamentación general, vamos a analizar cada componente por separado y la aplicación de las premisas expuestas en dichos componentes del material didáctico.

Para la elaboración del material se han seguidos muchos de los criterios establecidos en el manual de usabilidad y accesibilidad de webestilo.com (García, 2004), donde se exponen de forma clara una guía de estilo y usabilidad escrita para y por desarrolladores web. En el presente trabajo se ha adaptado dicha guía al material educativo que se ha elaborado, como se detalla a continuación.

4.5.6. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN EN EL CURSO VIRTUAL

La estructura está condicionada por la finalidad didáctica del trabajo. Esta característica básica de la Aplicación se refleja en itinerarios pedagógicos secuenciados por todas las actividades de formación e información, así como sus posibles bifurcaciones en función de los comportamientos (acciones, intereses y nivel de conocimiento, errores...) del alumnado.

La aplicación permite seguir diferentes itinerarios pedagógicos al alumnado y que faciliten: la elección de los temas y de las actividades, la reformulación de los conceptos, el cambio de la secuenciación de los contenidos, el retorno sobre puntos mal comprendidos, la selección del nivel de

dificultad, repasar, profundizar, ver ejemplos... Estos recorridos pedagógicos se realizan de dos maneras:

- Por medio del curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” y sus Guías didácticas, junto con la orientación del profesorado para mejorar la eficacia del entorno de aprendizaje creado.
- Por medio del control directo donde el estudiante decide personalmente la secuencia didáctica según sus intereses. El entorno intenta que el estudiante tenga el mayor control posible. Y todo el material desde el principio.

4.5.7. ESTRUCTURA DE NAVEGACIÓN

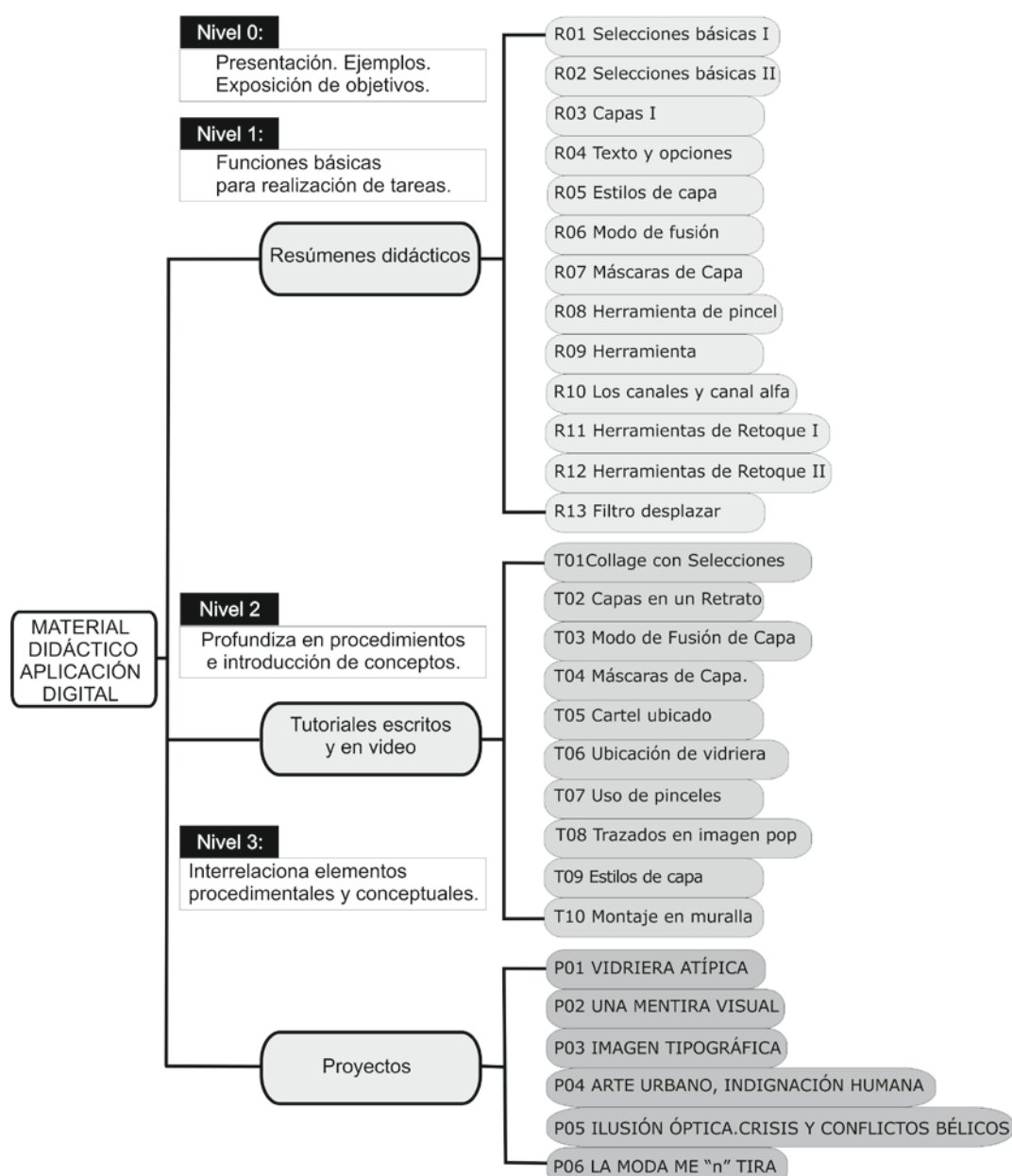


Figura 30: Organigrama de contenidos y material didáctico. Fuente: Elaboración propia

La estructura de navegación es fundamental para el diseño y la elaboración de la Aplicación visual digital y su material didáctico, puesto que permitirá al estudiante visualizar todos los contenidos de una manera fácil y clara. Si la estructura no parte de estas premisas básicas, puede convertirse en un serio inconveniente y una fuente inagotable de problemas, por ejemplo que el usuario no encuentre con agilidad la información que busca y en consecuencia, abandone la utilización del material didáctico del curso virtual.

En las estructuras seguidas en la Aplicación digital didáctica, tanto en la Web educativa como en el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes”, ha sido fundamental establecer el grado de interactividad del material. En consecuencia, la selección del tipo de estructura para la Aplicación, condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la Web educativa y el curso virtual.

El nivel de control del estudiante para trabajar sobre un determinado contenido es el de un programa semiabierto hipermedia, donde tiene posibilidad de adaptarlo a las características personales, tomar decisiones sobre el itinerario a seguir, seleccionar diferentes niveles de dificultad en las actividades a realizar...

4.5.7.1. CONTENIDO DEL CURSO VIRTUAL

El contenido y el entorno *Moodle* se adaptan la estructura de navegación del curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” (<http://guiadidacticaartistica.es/moodle/>), con objetivos y funciones pedagógicas reflejados en las Guías didácticas informativas y formativas del docente y discente. La navegación se adapta a los 19 temas con material didáctico variado, de manera que los usuarios pueden seguir una secuencia tanto lineal como selectiva, en función del tipo de recurso utilizado o el nivel del estudiante.

Las características de las estructuras de la Web y el curso, como hemos dicho, están supeditadas a que permita interactuar de manera eficaz y sencilla con los contenidos en ambos, como:

- Subrayar los principios conceptuales y procedimentales situándolos al comienzo del texto, de los apartados o párrafos. Partir de los más conocidos, sencillos o familiares. Subrayar los principios conceptuales mediante imágenes de mayor tamaño, aisladas y centradas.
- Subrayar los principios conceptuales, procedimentales y actitudinales mediante resúmenes, tutoriales y proyectos con contenidos sociales, políticos y críticos para instigar, mediante la reflexión o la denuncia, a generar un estado social de conciencia, de reflexión y que el alumnado pueda adquirir actitudes que ayuden a detectarlas y si es posible intentar evitarlas.
- Partir de imágenes y propuestas para los ejercicios y tutoriales basadas en objetos artísticos y artefactos visuales conocidos, sencillos o familiares.
- Destacar las ideas principales mediante tipos en negrita. Utilizar frases introductorias que anuncien el contenido, así como frases resumen.
- Destacar las ideas principales mediante el aumento del tamaño, el aislamiento o una situación centrada.
- Utilizar imágenes introductorias que anuncien el contenido, así como imágenes resumen.
- Destacar las ideas, conceptos y procesos mediante obras con reconocido prestigio.

- Utilizar “artistas” para introducir el contenido y tener una idea global.
- Utilizar como recurso obras con diferente tratamiento formal para representar un mismo concepto, es decir, facilitar toda la casuística posible como referencia visual para generar su artefacto visual.
- Potenciar la diversidad cultural.

4.5.7.2. TIPO DE ESTRUCTURA UTILIZADA

La selección y combinación de las estructuras más adecuadas al proyecto se realiza, como hemos dicho, en función de los contenidos y reglas del *Moodle*, también atendiendo al perfil del discente y a la funcionalidad de la navegación.

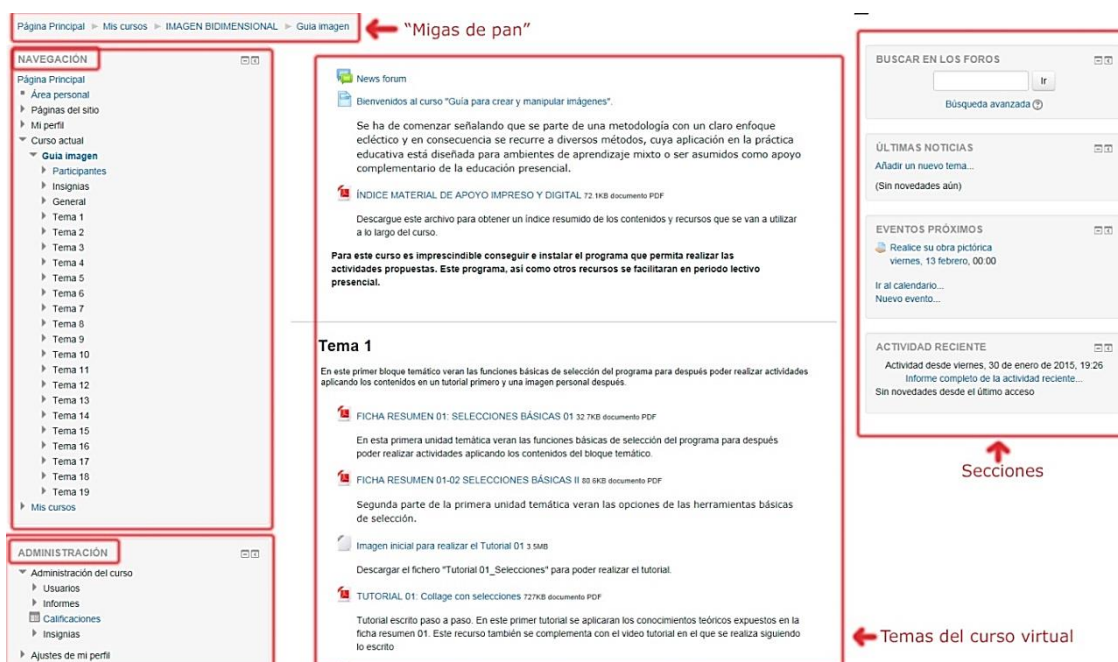


Figura 31: Distribución de paneles de navegación en Moodle. Fuente: Elaboración propia. Captura de pantalla

El tipo de estructura **lineal** es la más simple y tradicional de todas, se basa en un sistema de acceso secuencial a la información, similar a la lectura de un libro, de manera que estando en una página, podemos ir a la siguiente o a la anterior.

Esta estructura en la Web creada es la más adecuada cuando queremos establecer una ruta clara al alumnado, evitando distracciones o despistes. Este tipo de estructura funciona muy bien en el curso virtual para tutoriales de aprendizaje y el planteamiento de algunos proyectos.

La estructura **jerárquica**, es la típica estructura arborescente, en el que la raíz es la pantalla de bienvenida o de contenido, en la que se expone el índice o estructura general de contenidos del material elaborado. La selección realizada nos conduce asimismo a una lista de subtemas que pueden o no dividirse.

El tipo jerárquico permite al alumnado posicionarse claramente dentro de la estructura del curso realizado en Moodle¹⁶, donde la información va de lo general a lo específico consiguiendo

¹⁶ En el entorno *Moodle*, se utiliza el sistema denominado “migas de pan” suelen aparecer de manera horizontal al principio de una página web. Pulsando sobre los enlaces que los forman el usuario puede volver a recorrer el camino que le ha llevado a la página en la que se encuentra.

mayor grado de concreción temática, formativa o informativa en función del posicionamiento del usuario/a conforme se avance en la secuencia didáctica estructurada. Este tipo es típico de las aplicaciones educativas.

En el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes” finalmente se optó por una estructura **mixta**, que permite aprovechar las ventajas funcionales y corregir las deficiencias de cada modelo. La estructura permite organizar el contenido jerárquicamente y también poder acceder al material didáctico de forma lineal, si se desea. Se parte de una pantalla o menú general, ordenado por temas jerarquizados, se obtienen excelentes resultados, y una interfaz clara, sencilla y rápida para el estudiante.

El entorno *Moodle* del curso utiliza una técnica de navegación conocida como “Migas de pan” y usada en muchas interfaces gráficas, además de páginas web. En *Moodle* la navegación con “Migas de pan” ruta visual de seguimiento, en la parte superior de cada página y mapa del sitio, suelen aparecer de manera horizontal, al principio de una página web para saber dónde se está ubicado en todo momento, con lo que se evita perderse durante la navegación. Pulsando sobre los enlaces que los forman, el estudiante puede volver a recorrer el camino que le ha llevado a la página en la que se encuentra, como podemos ver en la figura siguiente:

El alumnado tendrá acceso a secciones para saber todo lo relacionado con el curso, “Últimas noticias”, “Actividad reciente” y “Eventos próximos”, elementos que estarán disponibles entrando en un curso en la parte lateral derecha.

Si en cualquier momento el alumno quiere salir como usuario identificado, basta con salir de la sesión.

El material educativo multimedia elaborado utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega tanto por la Web como por el aula virtual, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc.

4.5.7.3. COMPOSICIÓN WEB

Los planteamientos compositivos de la interfaz, también se han basado en premisas de usabilidad como sencillez y claridad para facilitar la comprensión de la información y el proceso de aprendizaje en cada tipo de material.

La distribución horizontal seguimos apoyándonos en la usabilidad y el modo convencional de lectura occidental como método más usual (izquierda derecha y de arriba abajo).

También se ha recurrido a la regla de los tres tercios para centrar los puntos de interés, es decir, el tercio superior está compuesto por la cabecera, con una estructura común para las siete páginas que componen la web educativa, seguido del título de la página activa (Presentación en la imagen), con un texto resumen insertado en un cuadro matérico abstracto atenuado. Debemos destacar que, en esta secuencia de menús situada en la parte superior (de color naranja), se que trata de seguir en sentido horizontal el acceso al “AULA VIRTUAL” situada en el centro y en mayúsculas, a modo de resalte posicional, cromático y dimensional.



Figura 32: Estructura de la zona superior o cabecera, común en la Web educativa elaborada. Captura de pantalla

En cuanto a la composición vertical de la pantalla, seguimos apoyándonos en sistema convencional de lectura izquierda derecha y de arriba abajo, al tiempo que posicionamos los puntos de interés con la misma regla que en horizontal, dividimos el espacio en dos bloques del modo siguiente:

- En la estructura fija de la cabecera en el espacio superior, parte del texto es resaltado en color naranja y negrita sobre fondo negro, es lo suficientemente descriptivo para que el usuario sepa siempre donde se encuentra.
- En el bloque inferior, el de mayores dimensiones y peso visual en la composición. Donde se resalta con otra tipografía (Cabin Steeck), el título de la página, y después el texto fijo informativo de párrafo, seguido de texto e/o imagen con hipervínculos, en la imagen ejemplo, podemos ver que están resaltados mediante cambios tipográficos y cromáticos al pasar el puntero por encima (figuras 31 y 32).

4.5.7.4. ESQUEMA DE PÁGINA

Tamaño de las páginas

Se ha intentado hacer documentos, ejercicios, actividades, etc., es decir, que la mayor parte del material didáctico fuera conciso, sencillo y claro. Bajo estas premisas se han diseñado páginas que tengan la extensión de una pantalla o pantalla y media. Las razones son claras y evidentes, puesto que se trata de desarrollar una web educativa con aula virtual y material didáctico que cubra un amplio espectro tipológico de estudiantes. Está comprobado en múltiples estudios que los navegantes de internet y el usuario en general, se cansa y pierde el interés cuando la información es demasiado extensa y satura al receptor, en consecuencia esta medida evitara problemas y facilitara la utilización del material y el acceso a la Web (<http://www.guiadidacticaartistica.org/>).



Figura 33: Estructura vertical la Web educativa elaborada, <http://www.guiadidacticaartistica.org/>. Captura de pantalla

Documentos largos o enlaces claros

Cuando los medios didácticos del curso requieren páginas largas, se ha optado por hacer un breve texto descriptivo y mediante un hipervínculo seguir un enlace que descargue un fichero pdf, acceder a un video tutorial, entre otros medios disponibles.

Los enlaces están totalmente integrados en el texto o la imagen, es decir, se hacen patentes visualmente, emergiendo un cuadro de dialogo cuando el cursor pasa o se posiciona en el icono y reforzado por el resaltado cromático. Para cumplir con una buena integración los enlaces no son demasiado largos ni realzan, salvo excepciones, en exceso el texto, puesto que es perjudicial ya que dificulta su lectura, y también puede distraer del significado principal del párrafo.

El texto o la imagen enlazados son significativos y evidentes de manera que definen el contenido de la información a la que se refieren y facilita la comprensión del significado del enlace. Y así el usuario no se frustrará ni le asaltara la incertidumbre al encontrarse con una información no deseada.

Cuando los enlaces son consecutivos y muy similares, se ha resaltado sólo la información que los diferencia unos de otros.

Se ha verificado y comprobado el correcto funcionamiento de todos los enlaces internos y externos, aunque de estos últimos es difícil asumir el mantenimiento de su funcionamiento con el paso del tiempo, pues escapan a nuestro control.

Color de la interfaz

Se ha elegido en base al principio de facilitar la comunicación y evitar distracciones que nos alejen del objetivo de mejorar el proceso de aprendizaje. Se ha utilizado una gama cromática reducida pero contrastada, que aporte serenidad y tranquilidad y buena legibilidad, con la intención

de cansar física y mentalmente lo menos posible al usuario. Por lo ya expuesto, en la interfaz se han evitado los tonos brillantes y muy saturados.

También de acuerdo a criterios de accesibilidad junto con los de usabilidad, se ha diseñado el material de manera que el color en algunos recursos, no sea un elemento indispensable y su conversión a escala de grises en resúmenes didácticos, fichas resumen, tutoriales y proyectos, para permitir su impresión con la menor merma de legibilidad y claridad. Aunque el color es recomendable que se conserve en los tutoriales y proyectos, para aprovechar toda la información cromática, que en este caso es necesaria para el material didáctico elaborado. Por tanto nos hemos asegurado, en la medida que nos ha sido posible, en un trabajo eminentemente visual, que el texto y los gráficos sean comprensibles y utilizables sin el uso del color. En consecuencia, que en toda la información que contenga color, se intenta mantener este criterio económico, de forma que se pueda ser igualmente eficaz y utilizado en blanco y negro o en escala de grises.

Por estas razones, para el fondo de la interfaz de la Web educativa se ha utilizado una gama de blanco y grises hasta el negro, en función de la pantalla seleccionada. El color del texto sobre este fondo ha sido blanco o gris en general y, rojo o naranja en el texto con hipervínculos, también en el momento de posicionar el puntero encima del texto a modo de resalte.

Por el contrario, en el curso virtual en la plataforma Moodle 2.8, para el fondo, el color es blanco, así como la mayoría de los documentos y recursos de los medios didácticos de cada bloque temático son textos en negro sobre fondo blanco, puesto que son los documentos textuales más extensos y esta combinación es la que menos cansa la vista y es más legible. Sólo los titulares del material didáctico se resaltan con el color azul y precedido de un icono relacionado con el tipo de recurso del tema, plantillas temáticas que proporciona el propio Moodle.

Las imágenes en general se han procurado presentar en una gama de tonos cálidos, puesto que es la más agradable y con mayor espectro cromático perceptible por el ojo humano, mayor que la gama fría. Pero el fondo negro ha condicionado todos los elementos que componen la web, por lo que la gama cromática base es blanco con negro y gama de grises con toques de color rojo o naranja, con la intención de dirigir visualmente al usuario.



Figura 34: Interfaz de la Web educativa en escala de grises y un toque de color en la parte superior para las pantallas. Captura de pantalla <http://www.guiadidacticaartistica.org/>.

Tema 2

 FICHA RESUMEN 02 CAPAS 32.9KB documento PDF

La segunda ficha resume los conocimientos teóricos correspondientes al bloque temático sobre el trabajo con capas, el cual permite que una imagen o parte de una imagen pueda ser aislada y modificada en cualquier momento de forma individual.

 Imagen Inicio Tutorial 02 4.8MB Imagen (JPEG)


Descargar el fichero "Inicio Tutorial 02_CHICA_inicial" para poder realizar el tutorial.

 TUTORIAL 02: Capas en retrato pop 1MB documento PDF

En este tutorial se explicará cómo usar técnicas simples, pero muy efectivas, para convertir una fotografía en un retrato Pop Art personalizado al estilo serigráfico de Andy Warhol.

 VIDEO TUTORIAL 02-01: Capas en un retrato pop

En este segundo tutorial se explicará cómo usar técnicas simples para convertir una fotografía en un cuadro Pop Art al estilo serigráfico de Andy Warhol.

 VIDEO TUTORIAL 02-02: Capas en un retrato pop.

Segunda parte del segundo tutorial.

 VIDEO TUTORIAL 02-03: Capas en un retrato pop.

Tercera parte del segundo tutorial. Aplicar color.

 VIDEO TUTORIAL 02-04: Capas en un retrato pop.

Cuarta parte del segundo tutorial donde se realiza la composición final.

 Realice su retrato pop

Siga las siguientes instrucciones:

- Con los recursos suministrados realice su propio retrato pop a modo de ejercicio de estilo.
- Grábelo en dos archivos con el mismo nombre y las extensiones .psd y .jpg
- Y súbalo para que el profesor lo pueda evaluar.

Figura 35: Interfaz de navegación por temas en la plataforma Moodle. Captura de pantalla.

Texturas

El empleo de texturas ha seguido algunos criterios de usabilidad como economía, sencillez, eficacia y unidad estilística.

Se han utilizado con cuenta gotas y cuando no altera la eficacia y sencillez. Pero en algunos casos su utilización se ha realizado cuando ha sido necesaria para adquirir conocimientos específicos, aunque sin dejar de mantener la unidad estilística de todo el material.

4.5.8. TIPOGRAFÍA

Una buena tipografía es sumamente importante en un material multimedia e interactivo que se va a visualizar en pantalla y/o impreso, es un elemento clave y esencial en el proceso de lectura de los textos y en consecuencia de la buena organización de los elementos visuales y su estructura en el espacio establecido. El problema que se presenta en la representación en pantalla, es que se ha de visualizar correctamente en diferentes sistemas, plataformas y distintos tipos de dispositivos (ordenadores, pantallas, smarphone...)

Se han utilizado los estilos de familias tipográficas con moderación.

Los tamaños de las fuentes son distintos en diferentes ordenadores y este problema, también se ha neutralizado utilizando estándares de contrastada idoneidad para las premisas planteadas.

4.5.8.1. PROCESO DE ELECCIÓN DE FUENTE BASE

La elección de fuentes ha sido un proceso de estudio, observación y reflexión del problema expuesto en los párrafos anteriores, es decir, no todo el mundo posee las mismas fuentes ni las visualiza igual. Para el proceso selectivo se recurrió de nuevo a las bases de usabilidad y estandarización de tipos. Se partió de un resumen de los tipos de letras por defecto en los sistemas más usados, como:

Pcs y Windows: Arial (Black , Narrow y Rounded MT Bold), Calibri, Bookman Old Style, Century Gothic, Century Schoolbook, Courier (New), Garamond, MS (Dialog, Dialog Light, LineDraw, Serif, Sans Serif, SystemX, Times New Roman y Verdana.

Macintosh: Chicago, Bookman, Courier, Geneva, Helvetica, Monaco, New York, Palatino y Times.

De estas tipografías en un primer filtro se eligieron basándonos fundamentalmente en tres criterios, a saber: su extensión de uso, estética y legibilidad tanto en pantalla como impresas. Sobre estos criterios, concretamos más, y hemos dado mayor prioridad a elegir el tipo más adecuado para su visualización en pantalla que en soporte impreso, dada la mayor dificultad de estandarización y legibilidad del texto en pantalla.

En aplicación de los criterios establecidos se optó por las tipografías tipo “sans serif” frente a las “serif”, puesto que las primeras son más fáciles de leer en pantalla, debido a la variedad en la calidad de los monitores de los usuarios, al contrario que en soporte impreso donde las “serif”, al existir una mayor homogeneidad y calidad en la impresión, es donde esos pequeños elementos decorativos que las caracterizan añaden información visual que facilita la lectura, efecto contrario al que se produce en pantalla donde estos elementos “ornamentales” dificultan su lectura. Otra ventaja del tipo “sans serif” es que su legibilidad soporta mejor la reducción de tamaño, en cambio las “serif” en tamaños inferiores a 12 puntos empeora su facilidad y comodidad de lectura notablemente.

También se dio prioridad a la plataforma de pcs y el entorno Windows como ganadores porcentuales por amplia mayoría en su difusión a nivel mundial y por supuesto ser el entorno más implantado en las Escuelas de Arte y resto de centros educativos.

Después de aplicar los filtros enumerados se redujo el número a los siguientes tipos: Arial, Calibri, Courier y Verdana. Se seleccionaron los tipos Calibri y Verdana como fuentes base del trabajo y el material, la elección final se realizó con criterios estéticos del autor y legibilidad, por tanto subjetivos.

El tamaño más utilizado ha sido de 11 puntos y todos los demás utilizados han sido 9, 14, 18, 28, 36 y 56 puntos, en función del interés e importancia que corresponda en cada caso (Título, subtítulo, grandes titulares...) sea la Web educativa, la memoria y las guías.

Se han utilizado mayúsculas, versalitas, subrayados y resaltes de negrita en títulos y apartados destacables por la importancia del contenido o por razones de legibilidad y usabilidad.

En los textos generados con *Photoshop* en imágenes, se ha seguido el siguiente criterio para decidir el tipo de suavizado. En los párrafos el suavizado ha sido del tipo enfocado que genera un texto más grueso y se lee mejor, al tiempo que se obtiene mejor contraste y se diferencia muy bien del fondo. Mientras que para los titulares se optó por el suavizado de tipo nítido, fundamentalmente porque conserva mejor la forma del texto.

4.5.8.2. FUENTES COMPLEMENTARIAS

Una vez que seleccionamos la tipografía base de palo seco como Verdana para la mayor parte del texto, se considero la posibilidad de usar alguna fuente diferente para titulares, subtítulos, pie de imágenes, textos auxiliares...entre ellas se utilizaron Fredericka The Great, Open Sans y Cabin Stecck.

El autor tiene claro que no se puede abusar en el uso de familias tipográficas en el trabajo, puesto que se pierde coherencia y unidad estilística, armonía estética, incluso puede provocar confusión y distracciones, pero también es cierto que se puede mantener la unidad estilística con las elecciones adecuadas al estilo pensado.



Figura 36: Fredericka The Great de 56 puntos es la fuente tipográfica utilizada en grandes titulares de la Web. Captura de pantalla.

Se considero más correcto utilizar, casi siempre, la misma fuente pero con variaciones de tamaño, grosor, forma y posición. Como excepción al empleo de tipografía de palo seco, se ha utilizado la “serif” Fredericka The Great de 56 puntos, sólo en los títulos de gran tamaño como el nombre del sitio; también se decidió utilizar la Open Sans de 18 puntos en los títulos del menu superior de la página, esta tipografía es una sans serif que se desarrolló para Google con una tensión vertical, las formas abiertas y una apariencia amable neutral que se ajustaba al estilo y además está optimizada para legibilidad a través de impresión, web y las interfaces móviles, lo cual fue concluyente para su elección.



Figura 37: Menú superior de enlaces realizado con la fuente Open Sans de 18 puntos. Captura de pantalla.

La última fuente fue Cabin Stecck de 28 y 36 puntos, de tipo “sin” pero redondeada y hueca para integrarse con el fondo, este tipo se utilizó como subtítulo de los párrafos y en el “Aula virtual” como hipervínculo en rojo para acceder al curso.



Figura 38: El tipo Cabin Stecck de 28 y 36 puntos se utilizó en subtítulos. Captura de pantalla.

4.5.8.3. TEXTO HIPERMEDIA

Anteriormente ya expusimos la utilización de hipermedia, hipertexto y multimedia como estrategias, pero también como variables que justifican la investigación en el capítulo 3.

La Aplicación elaborada en este trabajo permite el aprendizaje hipermedia en paralelo al aprendizaje tradicional mediante la lectura. Utiliza un lenguaje visual, muy apropiado para los contenidos que se pretenden impartir, a través de multitud de estímulos: la luz, el color, las formas, el sonido... Los contenidos a impartir sobre el lenguaje visual aconsejan su utilización en el material educativo de manera explícita, implícita y redundante.

La dificultad sobre el conjunto de habilidades y de estrategias para que el mensaje sea interpretado en la dirección adecuada se facilita mediante las Guías Didácticas docente/discente elaboradas para poder ser utilizadas en soporte digital y escrito.

Para evitar los principales problemas del hipermedia expuestos por el profesor Armenteros en su artículo “Hipermedia y aprendizaje” (2006), desorientación del usuario “navegando” con sobrecarga cognitiva, relaciones erróneas, pérdida de tiempo...; nos han servido el planteamiento para buscar soluciones a los aspectos problemáticos del hipermedia, como los que se exponen a continuación:

- La interfaz de la aplicación basada en criterios de usabilidad proporciona a través de hipervínculos la navegación fácil y eficaz, así como la información de su situación y opciones de reposicionamiento.
- La Guía Didáctica elaborada permite a través de una estructura gráfica visualizar diferentes caminos y conexiones que permiten optimizar la consecución de los objetivos pretendidos, sin distracción del aprendizaje requerido.
- Todos los vínculos han sido verificados para evitar errores de enlaces y ni la web ni el curso virtual requieren ninguna aplicación adicional, excepto el programa de imagen *Photoshop 7*, el cual es con licencia educacional institucional.
- Aunque la aplicación está pensada y estructurada para guiar a los usuarios a controlar su proceso de aprendizaje, también dentro de los proyectos de mayor complejidad se potencia el aprendizaje significativo del estudiante.

4.5.9. GRÁFICOS

Todas las imágenes son originales y adaptadas para cumplir la función de elementos esenciales y recurrentes, pero en el estudio realizado, que es de, por y para las imágenes, si es posible más. También los gráficos se han realizado por el investigador para el trabajo.

El resto de las imágenes son de participantes de la investigación, se cita la fuente o no tienen derechos de autor.

4.5.9.1. FONDO

El fondo de la Web se ha tratado con el color negro uniforme o degradados en su mayoría. Se ha evitado en lo posible usar imágenes de fondo, excepto en la página de inicio “Presentación” pero se ha elegido un cuadro expresionista abstracto (JPEG¹⁷ de alta calidad), de manera que el texto este bien contrastado y se pueda leer con facilidad, ajustando la transparencia y aumentando el contraste hasta mejorar la legibilidad del párrafo, sin embargo se ha tenido en cuenta que, al ser una imagen de fondo de ese tipo, el usuario no presta prácticamente ninguna atención, aunque siempre es recomendable no utilizar imágenes que distraen al usuario de la lectura del texto.

4.5.9.2. ACELERAR LA VISUALIZACIÓN

El uso de gráficos sigue la premisa de economía, es decir, se limita al máximo la utilización de gráficos meramente decorativos y sólo se justifica como recurso funcional, informativo u operativo, de acuerdo con los criterios de sencillez y claridad que eviten distracción y confusión del estudiante.

¹⁷ JPEG (Joint Photographic Experts Group) formato de compresión con pérdida.

Los videos tutoriales en formato de video se han realizado en alta resolución, pero el usuario puede modificar la resolución, así como fragmentados para su secuenciación y visualización.

4.5.9.3. FORMATOS GRÁFICOS UTILIZADOS

Para las imágenes fotográficas o de tono continuo, el formato elegido es el comprimido JPEG (*Joint Photographic Experts Group*) que permite controlar el grado de compresión y la calidad de reproducción de este tipo de imagen, junto con la compatibilidad con la mayoría de los navegadores.

Para algunas imágenes se ha recurrido al formato PNG, por el menor peso, ocupa menos espacio y por tanto facilita la navegación. Fundamentalmente en la memoria y la Guía docente (Anexo I).

4.5.10. VISUALIZADORES Y NAVEGADORES ESTÁNDAR

El material se ciñe a los estándares de la industria más habituales y extendidos como es **HTML**, de manera que pueda visualizarse correctamente en cualquier navegador, lo que se ha comprobado con los navegadores más usados. Otro estándar muy utilizado como visualizador e interfaz, para el material que no requiere instalar ningún software adicional, ha sido el **proyector de flash**.

Se intenta trabajar con las versiones más extendidas del distinto software utilizado, pues lo importante es conseguir los objetivos pretendidos como la eficacia y fácil reutilización, y no estar a la última, pues ello nos causara una constante insatisfacción, al no poder mantener el ritmo y más problemas que resultados.

Se ha aplicado el criterio de independencia de la resolución. Hemos recurrido a porcentajes para definir tamaños, en vez de usar tamaños fijos. Para conseguir que se visualicen correctamente en cualquier resolución. Nos obstante, se ha intentado que el material fuera multiplataforma, por consiguiente el diseño tanto de la Web educativa como del curso de imagen se pueden visualizar a través de distintos dispositivos como smartphone, tableta, pcs,... adaptando la visualización al formato del dispositivo utilizado en cada momento, aunque no debemos olvidar que el diseño está pensado para visualizarlo de forma óptima en pantallas de alta resolución de 22 pulgadas o más, pero como ya se ha dicho se adapta casi a cualquier tipo de pantalla. Aunque la solución sería que la Aplicación digital fuera *reponsive*.

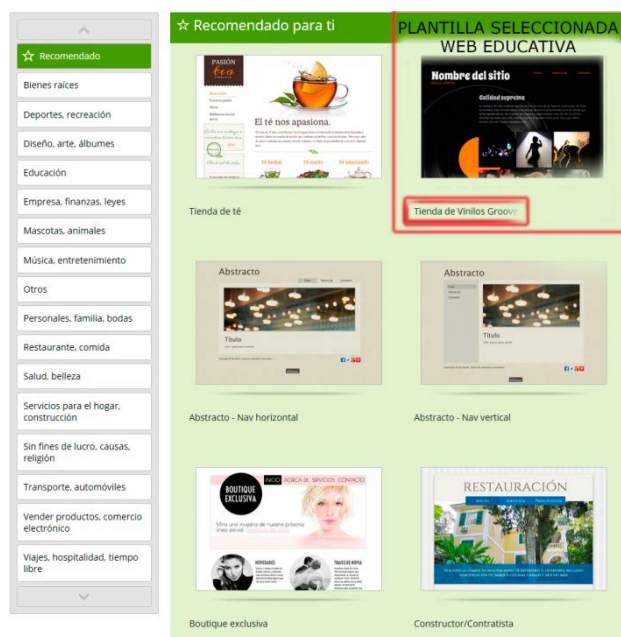


Figura 39: Cuadro de diálogo de la aplicación Windows Plesk para seleccionar una plantilla de la gran variedad temática disponible en esta aplicación de pago. Captura de pantalla.

La investigación, donde se plantea crear una web y material didáctico que pueda ser realizado por cualquier docente con conocimientos básicos de informática. Por esta razón se consideró utilizar

una plantilla que se adecuara a los planteamientos que estamos exponiendo y facilitara la realización de la web educativa, en lugar de un programa de creación de páginas web.

Mediante la contratación de los servicios de la empresa registradora de dominios de Internet (<http://www.guiadidacticaartistica.org/>) y de alojamiento web Go Daddy, y la compra del creador de sitios personal Hosting - Web - *Deluxe* - *Windows Plesk* – han permitido seleccionar la plantilla “Tienda de vinilos” (fig. 39) que es la que más se acercaba como base a nuestro planteamiento estilístico, por supuesto adaptando composición, menús, tipografía, páginas, etc.

4.5.11. ACCESIBILIDAD

Esta sección del trabajo de investigación está dedicada a cómo construir el material elaborado para intentar subsanar problemas de accesibilidad no solo para gente con discapacidades sino para la diversidad cultural y generacional, con el objetivo de paliar en la medida de lo posible la realidad del alumnado tan heterogéneo característico de los estudios de Artes Aplicadas al Muro.

La accesibilidad que posibilita la aplicación digital creada, trata de favorecer limitaciones/discapacidades de tipo visual, auditivas, motoras, cognitivas / sociales.

- Se ofrece una explicación en formato texto de casi todos los elementos que no se encuentren en ese formato.
- Se ha utilizado el lenguaje apropiado más claro y simple dentro del nivel requerido por la web educativa y el curso virtual.
- Se proporciona unas guías con información sobre la estructura general del sitio (por ejemplo, gráfico de niveles de progreso y organigrama de contenidos del curso).
- La información se transmite por colores, con textos auxiliares, cambiando el tipo de letra...
- Se complementa el texto con efectos gráficos o auditivas cuando ello facilite la comprensión de la página.
- Se ha utilizado un estilo de presentación coherente en todas las páginas.
- Se ha intentado que las páginas sean compatibles con los próximos navegadores
- Se han identificado claramente las cabeceras de párrafos y tablas.
- En los tutoriales en video, se han incorporado gráficos, globos textuales y subtítulos para usuarios con problemas auditivos. Aunque siempre es mejorable.

4.6. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

La investigación se ha podido realizar, gracias a la dotación del aula en la década pasada con medios informáticos adecuados, donde el computador, la intranet, internet y las aplicaciones con las cuales interactúan los usuarios del aula, le permiten al estudiante trabajar en forma autónoma, buscar información y desarrollar procesos de investigación para sistematizar aquellas informaciones a nivel local logrando construir sus aprendizajes, mientras el docente de forma gradual se ha ido transformando en un mediador de tales procesos, a través del monitoreo del trabajo en el aula real,

mediante el sistema instalado *Class Perfect* y la creación de una Web educativa con curso virtual en la plataforma *Moodle*, para desarrollar un entorno de aprendizaje mixto.

La responsabilidad del aprendizaje se ha centrado en el alumno, de manera que, se sienta feliz y disfrute de la actividad que realiza, pero sin olvidar ni el esfuerzo ni la disciplina del discente, junto con el trabajo de monitorización realizado por el docente que tutele al alumnado, guiándole a lo largo del proceso de adquisición de conocimientos. El profesor cumple un papel de mediador y el alumno posee un potencial de aprendizaje que puede desarrollar por medio de la interacción profesor-alumno, para lo que se han dispuesto los medios que posibilitan la labor docente como orientador tanto en modo presencial como virtual.

Para la elaboración de todo el material se ha realizado un proceso de selección de las herramientas que se han considerado más adecuadas dentro de la numerosa y variada oferta existente. Y esta selección, siempre se ha realizado de acuerdo con criterios de usabilidad, compatibilidad y facilidad de manejo, como objetivos prioritarios, para el desarrollo y difusión del trabajo de investigación realizado.

La dotación de infraestructura tecnológica se corresponde con la proporcionada por la Comunidad de Madrid a La Escuela de Arte La Palma y que se detalla a continuación sólo las herramientas utilizadas en esta investigación:

<i>Software</i>	<i>Hardware</i>	
	<i>Características de los equipos</i>	
<i>Photoshop</i>	Ordenador del profesor	Ordenadores de los alumnos.
<i>Flash</i>	2 Procesadores Intel Xeon	Procesadores Intel Pentium 4.
<i>Word</i>	Memoria RAM DDR 4 GB	Memoria RAM DDR 4 GB.
<i>Camtasia</i>	Disco duro IDE 80 GB y Disco duro SCSI 70 GB	Disco duro IDE 80 GB.
<i>Power Point</i>	Tarjeta de video ATI Radeon 7000	Tarjeta de video ATI Radeon 7000.
<i>Olimpus DSS player</i>	Tarjeta de red 10/100 WOL	Tarjeta de red 10/100 WOL
Capturadores de pantalla	Teclado multimedia ADL y Ratón óptico ADL	
	16 Auriculares con micrófono	Auriculares con micrófono.
	Tarjeta de protección de disco duro	Tarjeta de protección de disco duro.
	Monitor C.R.T.Philips de 21 pulgadas.	Monitor C.R.T. 19 pulgadas.
	Tableta Wacom Graphire	Tableta Wacom Graphire. A5
	Impresora A3 color HP CP1700D Proyector Benq Grabadora Digital Olympus DS 40	Escáner Canon 5000F Escáner formato A3 Epson Expression

Figura 40: La dotación de infraestructura tecnológica del aula presencial. Fuente: Manual usuario.

4.5.1. SISTEMA DE CONTROL INTERACTIVO MIXTO *HARDWARE-SOFTWARE*

La propuesta tecnológica empleada para monitorizar al estudiante es un "Sistema de Control Interactivo Mixto", dotación facilitada por la Comunidad de Madrid para potenciar los recursos didácticos de las aulas.

Esta dotación potencia y aprovecha al máximo los recursos de las aulas y consigue además un importante equilibrio que permite una comunicación más humana entre sistemas y usuarios, tanto profesorado como estudiantes.

Classperfect es un sistema totalmente pedagógico, perfectamente integrado en un único producto que permite la combinación poderosa de la distribución multimedia en tiempo real basada en *hardware* y la gestión del aprendizaje interactivo del aula altamente funcional mediante *software*.

Classperfect es un producto solido y potente, el cual integra dos tecnologías (Hardware y Software) en un único producto facilitando de esta forma su manejo por parte de los usuarios y su instalación.

Observación e interacción Global.

Con *Classperfect* no ocurre nada en el aula de lo que no se entere el docente.

El profesor puede seguir el progreso de un estudiante monitorizando su pantalla y viendo el desarrollo de la tarea que está realizando pudiendo incluso coger el control de dicha maquina. De igual forma el docente puede monitorizar las pantallas de alumnos simultáneamente.

Para obtener una total interacción del aula el docente puede demostrar conceptos mostrar la solución de un alumno distribuyendo cualquier pantalla de la clase a cualquier alumno/s.

Características:

Classperfect da al docente y al discente el control total del aula:

- Permite al educador gestionar de forma remota los equipos de los alumnos y ayudar a resolver un problema tomando el control total de su ordenador.
- Enviar cualquier pantalla desde su PC hacia los monitores de los alumnos, ya sean señales gráficas, alfanuméricas o imágenes en total movimiento.
- Oscurecer las pantallas de los alumnos con un simple pulsador para obtener su atención, bloqueando incluso ratón y teclado.
- El docente puede administrar varias aplicaciones de forma simultánea en los ordenadores de los estudiantes desde un mismo control de accesorios y gestión del aula con un simple clic de ratón.
- El docente puede visualizar y controlar, simultáneamente en su monitor, las pantallas de los alumnos. Es posible transferir pantallas a varios alumnos en tiempo real para comparar y



Figura 41: *Classperfect* integra dos tecnologías (Hardware & Software). Fuente: Manual usuario

pasarlo al resto de la clase y explicar las diferencias, dificultades y errores del ejercicio o actividades que se este realizando.

- Solución multimedia Audio y video. El profesor puede hablar a un estudiante, a un grupo de ellos o a toda la clase, como una presentación por separado o simultáneamente proyectando su pantalla a todos ellos. También puede mantener un conversación (Chat de voz) con un estudiante. Si lo desea del mismo modo puede ver simultáneamente la pantalla del estudiante y tomar el control de su ordenador.
- Un estudiante puede hablar a otro estudiante, a un grupo de ellos o a toda la clase, mientras proyecta su pantalla a todos ellos. Esta posibilidad siempre podrá ser activada por el profesor y nunca por el propio estudiante.
- El profesor puede seleccionar un par de estudiantes y establecer una conversación entre ellos (Chat de voz). También es posible activar varios pares de estudiantes y que exista conversación entre cada dos PC's.

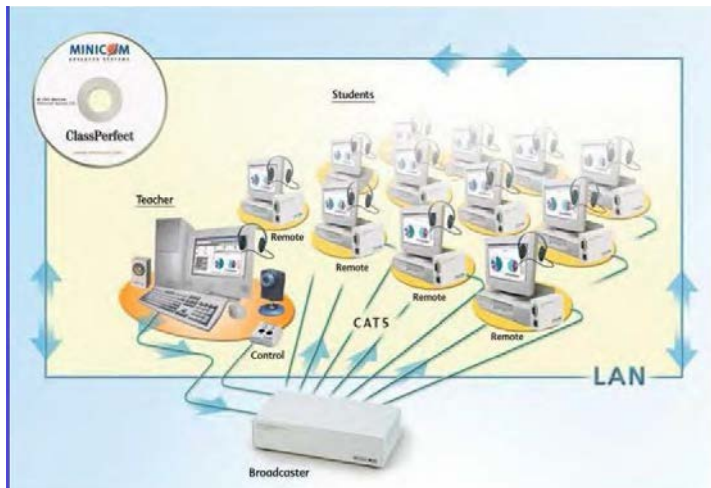


Figura 42: Classperfect es un sistema totalmente pedagógico monitorizando las pantallas del aula a través de la intranet. Fuente: Manual usuario.

- El docente y discente pueden enviarse mensajes. El estudiante puede pedir ayuda al profesor indicándole que problema tiene de múltiples formas (verbalmente desde el puesto de trabajo, por chat...)
- Utilizando la web cam del profesor es posible enviar su imagen a un estudiante, a un grupo de ellos o a toda la clase y también es posible al mismo tiempo enviar la voz de profesor.
- Activar remotamente aplicaciones en los ordenadores de los alumnos, impidiendo que se salga de esa aplicación, consiguiendo de esta forma que los alumnos aprovechen al máximo el tiempo sin perderlo en "jugar" con otras aplicaciones.
- Por ejemplo, el profesor puede abrir todos los programas de una determinada materia en todos los ordenadores. Desde el puesto del profesor es posible administrar y abrir remotamente ilimitadas aplicaciones diferentes (Word, programas de presentaciones, de dibujo, etc.), en tantos puestos de alumnos como existan en el aula.
- Tener varias configuraciones de aulas para varios grupos de alumnos.
- El profesor puede seleccionar como identificar a los alumnos, por nombre de ordenador, nombre de inicio de sesión en Windows incluso puede activar una opción para forzar a los alumnos a identificarse con sus nombres para posteriormente visualizarlos en el interface de control, de esta forma conseguimos un trato con los alumnos más personal y humano al poder dirigirnos a los estudiantes directamente por su nombre.

- El profesor puede gestionar remotamente los equipos de los alumnos. Es posible ayudar a un estudiante tomando el control de su PC o simplemente guiando con el puntero en forma de punto rojo con estela.
- Transferir archivos hacia/desde los ordenadores del Aula, distribuir y recolectar datos, etc. El sistema de control incorpora una solución multimedia audio-video, con comunicación entre profesor y estudiantes, para que el profesor pueda transferir imágenes, audio y video y obtener comunicación en ambos sentidos de la clase.
- El profesor puede recoger ficheros directamente de los equipos de los alumnos.
- Se pueden crear diferentes grupos dentro de un aula, fáciles de distinguir. El profesor puede asignar tareas diferentes a cada grupo.
- •Plataforma del sistema *Classperfect*.

Classperfect funciona sobre cualquier red LAN y bajo los entornos de Windows 95/98, Me, 2000 y XP. La parte de hardware funciona totalmente con Linux.

- •Enfatizar elementos con la herramienta Pizarra Digital en Pantalla.

Es una aplicación que funciona como una pizarra digital sobre cualquier aplicación informática que se esté ejecutando en el ordenador del profesor. Permite marcar sobre la pantalla del programa con líneas, círculos, cuadrados, texto, destacando lo que nos interesa sin que afecte al fichero original.

También la pantalla del profesor puede aparecer como una pizarra en blanco y el profesor puede escribir, dibujar y destacar cualquier cosa que vea todo el aula. Actúa como una pizarra interactiva en la pantalla del profesor.

- CLASSPERFECT le permite al profesor apagar todos los ordenadores del aula o reinicializarlos.

4.6. PLATAFORMA SELECCIONADA

La elección de la plataforma Windows para Pc ha sido clara, evidente y hasta obligada, puesto que es el tipo de ordenador homologado con el que se ha dotado a los centros de formación dependientes de la Administración educativa y por consiguiente, el entorno informático que actualmente dispone el centro donde se desarrolla la investigación.

4.7. HERRAMIENTA DE EDICIÓN DE IMÁGENES SELECCIONADA.

En primer lugar vamos argumentar el porqué se ha elegido este *software* con el que se llevara a cabo la investigación, *Photoshop*:

- Por ser el estándar indiscutible y totalmente asentado en el mundo profesional de la imagen bidimensional a nivel mundial.

- Por ser el *software* legal, homologado y proporcionado por las instituciones educativas a los centros educativos de la comunidad de Madrid.
- El aprendizaje de la utilización del programa de imagen para realizar tareas es uno de los objetivos de parte de los medios didácticos elaborados, cuya utilización resulta fundamental para el desarrollo de la materia.
- Por ser el dominio de este *software* un objetivo básico y fundamental para la obtención de los objetivos didácticos concretos del módulo de Diseño Asistido por Ordenador y materias afines.

La selección de la versión del software para realizar esta investigación ha evolucionado hacia otras versiones. La rápida evolución o “*muerte*”, excesivamente rápida de las versiones, aproximadamente cada 12 meses, puede considerarse “*el cuento que nunca se acaba*” y un problema provocado por las multinacionales del sector, que se interesan fundamentalmente por el beneficio económico. El *software* nunca llega a ser un producto verdaderamente acabado, de tal manera que resulta necesaria una nueva versión (y aunque no sea necesaria también) y el consiguiente gasto económico del usuario, así como el tiempo necesario para su adaptación o actualización a la nueva versión.

Por lo tanto, la versión del programa utilizado *Photoshop 7*, en el momento de lectura de esta tesis es una versión muy antigua u obsoleta. Aunque consideramos que no es necesario estar a la última para conseguir los objetivos planteados, es más, en general es prescindible estar a la última y hasta recomendable, pues la versión 7 dispone de comandos de sobra para conseguir los objetivos pretendidos. Y si se tiene lo necesario para que complicarlo mas.

No obstante, es evidente que es necesario actualizar a la última versión, puesto que las novedades son cualitativas y cuantitativas para mejorar el proceso de aprendizaje. El autor aplica el proverbio latino *In medio stat virtus*, “en medio está la virtud” que invita a la huida de los extremismos, es decir, no es necesario desde el punto de vista pedagógico estar a la última, pero tampoco quedarse a la cola.

CAPÍTULO 5:

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Contenido

CAPÍTULO 5: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

5.1. ENFOQUE	167
5.2. CRITERIOS.....	167
5.2.1. <i>FIABILIDAD O CONFIRMABILIDAD.</i>	<i>167</i>
5.2.2. <i>TRANSFERIBILIDAD</i>	<i>168</i>
5.2.3. <i>VALIDEZ O CREDIBILIDAD.</i>	<i>168</i>
5.2.4. <i>APLICABILIDAD Y CONSISTENCIA.</i>	<i>169</i>
5.2.5. <i>EFICACIA COMUNICATIVA.....</i>	<i>169</i>
5.2.6. <i>TRIANGULACIÓN.....</i>	<i>170</i>
5.3. RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN.	170
5.3.1. <i>FASES DEL PROCEDIMIENTO.....</i>	<i>171</i>
5.3.2. <i>ANÁLISIS DE LOS DATOS DE LA EXPERIENCIA.</i>	<i>172</i>
5.3.3. <i>CUESTIONARIOS DE LA INVESTIGACIÓN</i>	<i>173</i>
5.3.3.1. <i>INTERPRETACIÓN DE LA PUNTUACIÓN.....</i>	<i>174</i>
5.4.4. <i>ENTREVISTAS, EN LÍNEA A, EXPERTOS.....</i>	<i>175</i>
5.4.4.1. <i>ANÁLISIS Y DESARROLLO DE LA ENTREVISTA</i>	<i>176</i>
5.4.4.2. <i>GUIÓN ENTREVISTA EXPERTOS:.....</i>	<i>176</i>

En este capítulo se expone el desarrollo de la práctica, el enfoque y los criterios de fiabilidad, validez, aplicabilidad y consistencia. Así como las distintas estrategias de triangulación utilizadas. Así como, los sistemas de análisis, recogida e interpretación de los datos recopilados en la experiencia.

CAPÍTULO 5: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.

En la primera parte de este capítulo, se expone el enfoque y los criterios de fiabilidad, validez, aplicabilidad y consistencia, las distintas estrategias de triangulación utilizadas y sistemas de recogida de datos. Así como, el desarrollo de la parte experimental de la investigación.

5.1. ENFOQUE

Ya expusimos que el enfoque es más interpretativo que positivista. Frente al diseño positivista, que intenta anticipar toda la posible problemática que se puede presentar en el aula, nuestro enfoque parte desde posiciones paradigmáticas, que se sitúan en torno a la teoría crítica y el constructivismo, cuyo diseño es mucho más ambiguo. Es decir, la hipótesis no estaba completamente estructurada desde el principio, ni predeterminadas las estrategias de recogida de datos. El investigador ha optado por afrontar el presente trabajo, mediante la reflexión y la autocrítica, para comprender su propia realidad educativa diaria, a través de seguir el camino de descubrimiento progresivo y se ha dejado llevar por una concepción del diseño, como trabajo artístico tal y como plantea Janesick (1994, pág. 212).

5.2. CRITERIOS

El rigor en la investigación cualitativa ¿Cómo se puede emitir un juicio en términos de que una investigación cualitativa es rigurosa? *“Las fases se estructuran, pues, en términos de un proceso circular y abierto que no rutiniza ni protocoliza el proceso porque <<no pretende ser reproducible en todos sus extremos>>”* (Pla, 1999), sino que, tal como dice Denzin (Dávila, 1995), *es un camino que constituye un proceso reflexivo y complejo donde se incluye al observador en lo observado y desemboca en lo que algunos metodólogos cualitativos llaman “indeterminación metodológica”* (Denzin & Lincoln, 1994, pág. 501).

5.2.1. FIABILIDAD O CONFIRMABILIDAD.

La *confirmabilidad* nos remite a la neutralidad del investigador. Ésta no debe confundirse tampoco con la supuesta “neutralidad científica” libre de valores, sino que, se mantiene en la aspiración ética de mostrar los posibles sesgos del investigador en todo el proceso. Los procedimientos para obtener la confirmabilidad irán sobre todo orientados a conseguir explicar el posicionamiento del investigador.

Este criterio hace referencia a la neutralidad y los procedimientos utilizados:

- Recoger registros concretos, transcripciones textuales, citas directas (Diario).
- Comprobar los supuestos con los participantes directos (cuestionario estudiante).

- Recogida mecánica de la información (entrevistas en línea utilizando los medios telemáticos de comunicación, que mejor se adapten a las circunstancias de los expertos consultados).
- Explicar posición investigador. Ésta se hace patente a lo largo de este trabajo de investigación e impregna el método y los medios didácticos.

5.2.2. TRANSFERIBILIDAD

La *transferibilidad* se refiere al grado de aplicación de los resultados en otros contextos. En este sentido se hace énfasis en controlar y explicitar el tipo de muestreo, ya que las decisiones tomadas son la clave para decidir si se pueden extrapolar o no los resultados a otros contextos.

Definimos la transferibilidad como el grado en que pueden aplicarse los descubrimientos de la investigación a otros estudiantes o contextos.

5.2.3. VALIDEZ O CREDIBILIDAD.

En la *credibilidad* se mira el valor verdad de la investigación, planteada ésta no desde la objetividad “positivista”, en coherencia con el enfoque expuesto al principio del capítulo, sino desde el consenso comunicativo entre los actores implicados de la comunidad educativa donde realizamos la experiencia. Aunque algunos autores consideran que la credibilidad no tiene sentido cuando se parte de un conocimiento subjetivo, otros piensan que el rol del investigador ha de ir encaminado a conseguirla. Así pues, los procedimientos que se ha aplicado, como la explicitación de la recogida de datos o la ilustración de los datos con ejemplos específicos, tienen como objetivo conseguir la aceptabilidad de los resultados.

Este criterio define el valor de verdad de la investigación, de forma que sea creíble y los procedimientos utilizados son:

- Explicitar el modo de recogida de datos (cuestionarios y entrevistas).
- Realizar observaciones extensas e intensivas. (Observación participante y Diario)
- Triangular datos, métodos e investigadores. El espíritu ecléctico del trabajo de investigación se apoya en la triangulación de datos. Fusión de características de métodos en la línea de esta investigación, ya expuesto a lo largo de los capítulos anteriores. La práctica nos ha permitido aplicarlo con los estudiantes y los expertos consultados.
- Obtener retroalimentación de los informantes. La retroalimentación proporcionada a lo largo de cinco años, mediante los cuestionarios cumplimentados por los estudiantes, ha sido fundamental para conseguir el objetivo de mejorar la calidad del proceso de aprendizaje.
- Reconocer los sesgos del investigador (Los participantes conocen)
- Entremezclar continuamente las fases de recolección, interpretación y sistematización de los datos. Fase inevitable donde se mezclan momentos tediosos con gratificantes.

5.2.4. APLICABILIDAD Y CONSISTENCIA.

La *dependencia*, también llamada consistencia (ya hicimos referencia a ella), hace alusión a la estabilidad de los datos. Este es uno de los criterios de mayor controversia entre los investigadores cualitativos, ya que el logro de la estabilidad es imposible cuando se estudian contextos reales y por tanto irrepetibles. Los procedimientos para asegurar la consistencia ayudarían en cualquier caso a conseguir una “menor inestabilidad” de los “datos”.

Definimos la consistencia al trato de la estabilidad de los datos (replicabilidad) y los procedimientos utilizados son:

- Identificar el estatus y rol del investigador
- Delimitar el contexto físico, social e interpersonal.
- Realizar descripciones de los informantes
- Describir las técnicas de análisis y recogida de datos
- Triangular situaciones, personas y técnicas de recogida de información.
- Especificar toma de decisiones para controles posteriores

5.2.5. EFICACIA COMUNICATIVA

Jesús Jiménez define eficacia comunicativa como:

“la capacidad de transmitir al destinatario del mensaje la cantidad de información necesaria para generar en su conciencia contenidos significativos respecto a un determinado campo temático. La recepción y asimilación de dichos contenidos son susceptibles de traducirse en la ampliación o modificación del conocimiento de la realidad por parte del sujeto. Posteriormente estos cambios podrán influir en ideas, actitudes y acciones” (1999, pág. 1).

En nuestra investigación partimos de la definición de eficacia comunicativa educativa, como la medida en que, la Aplicación didáctica visual realizada como práctica de este trabajo, logra los objetivos de mejora planteados en esta investigación. Cuanto mayor sea el ajuste entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos, mayor será el grado de eficacia. Para que el ajuste sea lo más preciso posible, también es necesario que sea eficaz la transmisión y la recepción de la información al estudiante.

En definitiva, eficacia comunicativa estará en función de componentes formativos e informativos, cognoscitivos y afectivos. La medición es la comprobación, de que se ha conseguido transmitir al estudiante, una información adecuada en cantidad y en estructura, para conseguir los objetivos didácticos esperados. Mensurable mediante los cuestionarios y la observación de la realización de trabajos complejos proyectuales por parte del alumnado.

5.2.6. TRIANGULACIÓN

Otro criterio que ayuda a conseguir la confiabilidad es la triangulación. La forma más habitual de definirla es la aplicación simultánea de distintos métodos que nos ayudarán a visualizar la realidad desde diferentes perspectivas y por tanto conseguir una visión más holística y global en la valoración de los datos recogidos.

Triangulación y comprobación con los participantes.

La triangulación metodológica ha sido un criterio y método constante a lo largo de la investigación, pero no la única, basándonos en (Denzin N. , 1978) y (Janesick, 1994), exponemos algunas modalidades de ellas, a continuación:

Triangulación de datos, se han utilizado numerosas fuentes de datos como tesis en la misma línea de investigación, ponencias en múltiples congresos, ensayos y artículos en distintos tipos de publicaciones impresas y en la Red.

Triangulación del investigador, utilizando diferentes evaluadores, empezando por la autocrítica del propio investigador, como observador participante; los alumnos a lo largo de ocho cursos académicos; el profesorado implicado en disciplinas afines o complementarias, junto con expertos seleccionados con perfiles similares y claras diferencias que potencian la triangulación entre expertos. Las conclusiones de la experiencia ha enriquecido la línea de la investigación.

Triangulación teórica, utilizando diferentes perspectivas para interpretar un simple conjunto de datos, como el criterio del investigador, las reglas de kiepler, el sistema Delphi...

Triangulación metodológica, se ha utilizado gran variedad de métodos y teorías cuantitativas, cualitativas, artística, conductismo, cognitivismo, teoría de la elaboración, EACD... para estudiar un problema habitual y constante en el ámbito educativo, como mejorar la calidad del proceso de aprendizaje.

Triangulación disciplinar, en las entrevistas/encuestas se ha implicado a profesionales de distintas disciplinas para enriquecer y documentar la investigación desde otra perspectivas de sectores profesionales relacionados.

El investigador ha contrastado los materiales, retroalimentándose en sucesivos cursos académicos. La triangulación y comprobación de la opinión de los participantes, ha sido determinante para mejorar la Aplicación didáctica visual y el entorno de aprendizaje. Los criterios expuestos otorgan calidad y rigor a la investigación. Están legitimados por la experiencia adquirida, del investigador en el aula, a lo largo de casi diez cursos académicos; experiencia que avala la consecución de validez, fiabilidad, solidez, consistencia y contrastabilidad expuestas.

5.3. RESUMEN DE LA INVESTIGACIÓN.

El germen origen de esta investigación se produce con el DECRETO 100/2001, de 5 de julio, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro. En este decreto se incorpora por primera vez el módulo Diseño asistido por ordenador, con 60 horas impartidas durante el segundo curso, en bloques de 2 horas semanales.

El marco normativo actual establecido, hace patente de forma inmediata, importantes carencias y dificultades, fundamentalmente el desequilibrio entre los contenidos, demasiado extensos para la carga de horas lectivas asignadas. Observando el investigador, los primeros cursos académicos del 2001 al 2004, la imposibilidad para conseguir los objetivos e impartir los contenidos establecidos por el decreto curricular antes indicado en el marco empírico (figura 20).

Primero decidimos observar y analizar los problemas (escasa carga lectiva, numerosas faltas de asistencia y heterogeneidad del alumnado, falta de infraestructura necesaria (*hardware* y *software*), el segundo paso fue reflexionar sobre posibles soluciones a los problemas (gestionar mejor el entorno de aprendizaje, optimizar y recuperar el tiempo, personalizar el ritmo de aprendizaje, conseguir el *software* y el *hardware* necesario...) y el tercer paso es experimental, es decir, como llevarlo a cabo (mediante un entorno mixto de aprendizaje semipresencial y la creación de una Web didáctica y un curso virtual para dicho entorno).

La observación participante realizada a lo largo de 15 años de trabajo, impartiendo las disciplinas relacionadas con el diseño y los medios informáticos aplicados en las enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño y Bachillerato de Artes, llevó al investigador a la conclusión que el material de apoyo disponible era insuficiente y la metodología empleada ineficaz. El análisis de las virtudes e inconvenientes de los contenidos, el contexto, los recursos y la metodología empleados, hizo evidente la necesidad de cambiar la tendencia hacia la pasividad, por la búsqueda de soluciones eficientes y especializadas, a través de la elaboración de un sustento metodológico (constructivista y conductista, entre otras) y una Aplicación didáctica visual, necesaria y adecuada a la especificidad de la educación artística (Web educativa, curso en Moodle “Guía para crear y manipular imágenes”).

Podemos concluir, que este proceso se ha realizado a lo largo de todos los cursos académicos, pero no de forma predeterminada, sino derivada de la inercia de la investigación, por tanto estructurada *a posteriori* en las fases siguientes.

5.3.1. FASES DEL PROCEDIMIENTO

La observación durante la realización de la experiencia ha sido en tres fases:

- a) Fase previa casi sin material. El investigador, observador participante, desde el primer curso 2001-02, con la implantación del Plan de estudios de Artes Aplicadas al Muro al curso 2008-09. Analizamos los problemas y se comprobó la imposibilidad para conseguir los objetivos e impartir los contenidos establecidos. Lo primero que observamos, fue la falta de adecuación de los contenidos establecidos en la legislación, con la carga lectiva asignada. En consecuencia se intento adecuar, en la medida de lo posible, el contenido del curso se adecuara con la carga lectiva. Se comprobó que el problema no se subsanaba satisfactoriamente. Reflexionamos y se optó por preparar material didáctico, que facilitara el proceso de aprendizaje y poder cumplir con los objetivos, de manera que se mejorara la calidad educativa y buscar la forma de aumentar o aprovechar las horas lectivas o de aprendizaje.

En esta fase se aprovecha la información recopilada con el diario del profesor, informes de seguimiento, pero sobre todo el intercambio de información en el aula real con el alumnado, que es el que sufre las carencias del planteamiento de la materia. Durante esta

fase se ajustaron más los contenidos. El investigador estuvo realizando los cursos de doctorado y el trabajo para la obtención del Diploma de Estudios Avanzados (DEA), el cual ha servido de base para realizar las Guías didácticas de la Aplicación didáctica visual realizada. Al tiempo que los conocimientos adquiridos los aplicamos en la práctica educativa diaria, preparatoria para la siguiente fase.

También se consiguió la infraestructura tecnológica mediante la dotación de infraestructura tecnológica adecuada en el aula real, *software* y *hardware* para poder realizar la experiencia con ciertas garantías.

- b) Fase inicial con la introducción del material didáctico de manera progresiva. En esta fase de la investigación se empezaron a realizar los cuestionarios (2009-2010). Se continuó el incremento progresivo del material didáctico suministrado al alumnado, de modo que de un curso a otro, los cuestionarios sirvieran de retroalimentación para perfeccionar el método y los medios didácticos de la experiencia hasta el curso 2011-12.
- c) Fase final con la utilización de la Aplicación didáctica visual elaborada. En esta fase se terminó con la utilización de la Aplicación digital elaborada, a través de su experimentación para un entorno mixto de aprendizaje semipresencial, con el apoyo de una Web didáctica y el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes”. Se desarrollo entre los cursos 2012-13 al 2014-15. Comenzamos a utilizar el entorno mixto de aprendizaje con casi todo el material y recursos didácticos elaborados, y el último curso es el único donde se utilizó todo, la Web educativa con el curso virtual en la plataforma *Moodle* en un entorno mixto de aprendizaje.

A lo largo de estas fases, se puede observar mejor la evolución del grado de aceptación del método emergente y los medios didácticos desarrollados. Con los resultados de la recopilación, categorización y tabulación de datos, hemos obtenido gráficas muy claras y concluyentes, como podemos ver en los siguientes capítulos de “Análisis e interpretación de los resultados” y “Conclusiones”.

5.3.2. ANÁLISIS DE LOS DATOS DE LA EXPERIENCIA.

La etapa de recogida de datos ha estado caracterizada por la flexibilidad, pues la propia investigación ha obligado a tomar decisiones para modificar, cambiar o rediseñar el trabajo de campo, como entrevistas, cuestionarios, variables...

El rigor de la investigación se asegura en la recogida de datos, con criterios de suficiencia y adecuación de los datos. La suficiencia, tanto por la cantidad recogida, a lo largo de los años de práctica docente como por el número de sujetos durante la investigación. Consideramos que el grado de suficiencia educativa se alcanza, cuando en sucesivos cursos académicos, la nueva información recogida no aporta nada nuevo o lo que es lo mismo, se alcanza el estado de “saturación informativa” y hasta este punto ha llegado esta investigación, después del muestreo, categorización, tabulación y triangulación de los datos.

El criterio de suficiencia utilizado se ha complementado con la adecuación, y para conseguirlo hemos buscado seleccionar la información, de acuerdo con las necesidades teóricas, para dar respuestas a la formulación de la hipótesis de la investigación: “La tecnología digital aplicada a la

didáctica de la imagen bidimensional en las Artes Plásticas y el Diseño, con el desarrollo e implementación de un método y un material didáctico específico, puede contribuir a mejorar o enriquecer la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.”

Los procedimientos de recogida de datos, expuestos en el capítulo 2, al final de la investigación han sido 78 cuestionarios realizados por el alumnado, los cuales fueron planteados desde los primeros años de la investigación, base inicial para el acercamiento a un modelo más definido, al revertir la información en el propio diseño del cuestionario y en la modificación del método o/y los medios didácticos, para volver a muestrear a los estudiantes y así sucesivamente, durante cinco años.

En la fase final de la investigación también hemos empleado 15 entrevistas a expertos en línea. De esta forma conseguimos asegurarnos el rigor, al verificar con los estudiantes participantes y expertos informantes, la pertinencia, adecuación y validez del material y el método. Al tiempo, que permitió la retroalimentación del estudio, al recopilar informaciones adicionales para realizar modificaciones que confirmen la adecuación y validez del trabajo realizado.

El rigor de la presente investigación lo, suministra la casi total integración del investigador, pues es parte del lugar donde se realiza el estudio y la extensión en el tiempo de la investigación. Según los autores de “Metodología para la investigación educativa”, son claros en reconocer cual es el momento de abandonar el trabajo de campo: *“La señal inconfundible de que ha llegado el momento de abandonar el campo es cuando el investigador llega a ser considerado parte integrante del contexto en el que se encuentra, cuando se considera un nativo”* (Rodríguez Gómez, Gil Flores, & García Jiménez, 1999, págs. 74-75).

Si siguiera la propuesta de los autores, el investigador hubiera terminado en poco tiempo, pero era necesario recopilar datos y verificarlos con elementos externos al campo, para dotar del mayor número de perspectivas de expertos, colaboradores y estudiantes, que sirvan para retroalimentación constante a lo largo de toda la investigación, lo cual requiere de un mínimo de cuatro o cinco años.

5.3.3. CUESTIONARIOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el planteamiento de la investigación, se concretó realizar un muestreo de la experiencia con el alumnado implicado, mediante la utilización del cuestionario como herramienta, de acuerdo con lo expuesto en el capítulo 2, en el apartado “Procedimientos y muestras seleccionadas”.

La terminología empleada, en la redacción de las preguntas, fue en consonancia con el nivel de los estudiantes a los que se realizó la experiencia, para facilitar al máximo la comprensión del cuestionario.

La primera fase el cuestionario se decidió restringido o cerrado por las ventajas inherentes a este tipo, ya que requiere menor esfuerzo, puesto que es fácil de rellenar, mantiene al estudiante en el tema, es relativamente objetivo y también es fácil de clasificar y analizar. Por estas razones expuestas, el investigador considero que se adaptaba mejor para el muestreo del alumnado.

En el modelo de cuestionario final, la retroalimentación constante de la investigación aportada, propició incorporar dos nuevos apartados: el primero, para testear la práctica educativa diaria y su evidente incidencia en la investigación (EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE); el segundo y sexto

apartado, de observaciones con cuatro preguntas abiertas, de manera que el estudiante pudiera extenderse, con el fin de conseguir un aporte más personal y enriquecedor. La evolución de los modelos de cuestionario se pueden ver en el Anexo II.

Pasemos a explicar cómo han sido procesados los datos recopilados, a través de los cuestionarios, cuyo objetivo es realizar la valoración del **grado de mejora del proceso de aprendizaje** manifestado por el alumnado, respecto al método y medios didácticos utilizados, entre otros.

Se seleccionó una muestra total de 78 cuestionarios, realizados a estudiantes durante cinco años consecutivos, desde el curso académico 2009-10 al curso 2014-15. El alumnado muestreado está compuesto por dos tipos de estudiantes, lo que ha permitido una mayor triangulación de datos:

- Estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior en Artes Aplicadas al Muro (35) que cursan o han cursado el módulo de “Diseño Asistido por Ordenador” (DAO) en 2º curso.
- Estudiantes de Bachillerato de Artes (43) , que cursaron las asignaturas optativas de DAO primero, en la actualidad denominada “Tecnología de la Información y Comunicación” (TIC).

Para medir las variables de los seis apartados del cuestionario se optó por aplicar una escala *Likert* de apreciación de los siguientes puntos:

1. El grado de valoración del trabajo del docente.
2. El grado de aceptación del alumno.
3. El grado de apreciación y valoración del material y el método con respecto a su experiencia.
4. El grado de facilitar o entorpecer el proceso de aprendizaje.
5. El grado de mejora de la calidad del propio proceso de aprendizaje.
6. El grado de satisfacción global respecto al método y el material didáctico.

La valoración, como ya expusimos, se basa en la “Escala Likert” que consiste en un conjunto de afirmaciones, juicios y preguntas, donde el estudiante responde ubicándose en el continuo que mostramos en la tabla siguiente:

ESCALA ÍTEMS	ASIGNACIÓN DE LA PUNTUACIÓN	CATEGORÍAS
1	Muy Malo.	Desaprobación Plena o Totalmente en Desacuerdo
2	Malo.	Desaprobación Simple o En Desacuerdo
3	Normal.	Indecisión o Indiferencia
4	Bueno.	Aprobación Simple o De Acuerdo.
5	Muy bueno o Excelente.	Aprobación Plena o Totalmente de Acuerdo

Figura 43: Tabla de escala con su puntuación categorizada.

Para medir la variable del grado de mejora del proceso de aprendizaje, se optó por aplicar un cuestionario de preguntas cerradas tipo test con 5 ítems o posibles respuestas. En ellas, los

estudiantes expresan su opinión. Los ítems califican el grado aceptación, el cual varía entre una máxima desfavorabilidad a una máxima favorabilidad. De esta forma, los participantes indican su grado de concordancia. En cada pregunta se estableció una escala de apreciación de cinco puntos siguientes: muy malo, malo, normal, bueno y muy bueno o excelente.

La puntuación asignada se relaciona con la cantidad de categorías presentes en la escala y las preguntas relacionadas con los seis puntos de valoración expuestos en la página anterior. A mayor puntuación, mayor grado de aceptación de la variable mensurable.

5.3.3.1. INTERPRETACIÓN DE LA PUNTUACIÓN

Las puntuaciones se han interpretado a partir de todos los grupos que han realizado la experiencia. Para realizar las interpretaciones, se ha obtenido el promedio de cada uno de ítems desarrollados, por ejemplo del apartado OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA: Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales presenciales, y así sucesivamente con todos.

5.4.4. ENTREVISTAS, EN LÍNEA A, EXPERTOS

En el capítulo 2 explicamos la decisión de utilizar esta herramienta de recogida y triangulación de datos. El número de expertos debe oscilar entre 7 y 30.

En esta investigación se han utilizado entrevistas en línea, que consideramos han sido una potente fuente de valiosos datos para los propósitos finales y futuros del trabajo. Las entrevistas fueron realizadas del mes de diciembre del 2014 a marzo del 2015. Se entrevistó a 14 expertos, previamente seleccionados.

La entrevista se ha utilizado para recabar información, a través de preguntas propuestas por el observador participante para obtener datos, sobre la incidencia de la web educativa y el curso en *Moodle* sobre el proceso de aprendizaje.

Se partió inicialmente de un cuestionario y entrevista que cumpla con la verificación de los objetivos siguientes :

1. Valorar si la carga lectiva asignada al módulo o materia es suficiente para impartir los contenidos del curso con la idónea calidad educativa.
2. Determinar la eficacia didáctica de la tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen en la mejora del aprendizaje.
3. Investigar modelos metodológicos y su aplicación didáctica que gestionen la adquisición de conocimientos de destrezas, conceptos y actitudes.
4. Adaptar a la praxis el método emergente, implementando una *Aplicación didáctica* (Web educativa y curso virtual) para estudiar desde la experiencia, su incidencia como material de apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje presencial.
5. Comprobar la valoración de los estudiantes de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes acerca del método emergente y su *Aplicación didáctica*, en donde ellos pueden controlar su proceso de aprendizaje.

6. Documentar la valoración de la Aplicación didáctica como recurso docente de expertos: profesionales y profesores del ámbito de Educación Plástica, Visual y/o Tecnológica y en enseñanzas afines.

5.4.4.1. ANÁLISIS Y DESARROLLO DE LA ENTREVISTA

El primer paso para construir las preguntas fue concentrarse en evaluar y valorar la mejora del proceso de aprendizaje del alumnado con el método y la Web educativa con el curso “Guía para crear y manipular imágenes”. Los contenidos de la entrevista, se han subdividido en preguntas de tipo biográficas, que permitieran conocer las características de las personas entrevistadas, tanto aspectos académicos como profesionales. Seguidamente, se plantearon aquellas que tuvieran que ver con las perspectivas y opiniones de los docentes, en relación con la temática planteada y su posicionamiento personal.

Para la primera toma de contacto con los expertos clave seleccionados, se procedió a una llamada telefónica y/o posteriormente, en función de lo acordado de forma individual, se envió un correo electrónico con una carta de presentación introductoria, que especifica el objeto de la investigación y las orientaciones necesarias que faciliten el buen entendimiento de los objetivos pretendidos y realización de la entrevista/encuesta, acompañada de la Guía didáctica del docente en formato pdf, además de la información necesaria para acceder al aula virtual (usuario y contraseña). Es decir, todo lo necesario para emitir un primer juicio con criterio y sin perder el contacto por cualquier sistema acordado, con la finalidad de adaptarse a las circunstancias de cada experto.

En resumen, en dicha comunicación se especificaba el objeto de la investigación, solicitando una respuesta personal y profesional a las cuestiones que se plantean.

Las entrevistas no estructuradas que por su tipo son de carácter informal, tuvieron que ver con conversaciones que se mantuvieron con los expertos antes, durante y después de la experiencia, de éstas se obtuvieron opiniones y que posteriormente a la entrevista presencial o por otros medios, se definieron perfectamente las dudas o inconcreciones de la entrevista semiestructurada realizada en el contexto del experto, sobre la experiencia educativa planteada. Todo este trabajo de campo supuso largas conversaciones, incluso con comida y descansos incluidos, aunque todas ellas fueron altamente enriquecedoras para la investigación. El investigador tiene intención de mantener esta estrategia de muestreo, entre otras.

Se convino que cualquier comentario, fuera de los esperados en las preguntas, se registrara al final para luego analizar posibles aportes no contemplados.

5.4.4.2. GUIÓN ENTREVISTA EXPERTOS:

Para una mejor comprensión de la información, como hemos dicho, se envió un correo electrónico, adjuntando una carta presentación resumen con organigrama de contenidos, la Guía docente y la entrevista. De acuerdo con el modelo que podemos ver en las páginas siguientes:

Presentación y breve descripción de la web y el curso virtual:

La web "GUÍA DIDÁCTICA ARTÍSTICA" es una aplicación visual cuya finalidad básica es hacer que los materiales didácticos elaborados, les resulten a los estudiantes comprensibles, entretenidos y, sobre todo, interesantes para su aplicación profesional. Se pretende conseguir una metodología pedagógica específica e innovadora, que sirva de base a futuros investigadores. Para lograr este objetivo se promueve un material educativo que sirva de apoyo al profesorado y alumnado basado en el uso de las nuevas tecnologías, el trabajo colaborativo e interdisciplinar entre diferentes módulos o materias, así como fomentar el trabajo a través de la red como fuente de documentación y espacio de trabajo. En definitiva, esta metodología se basa en el uso de la comunicación multimedia en línea y presencial, característica de los procesos de enseñanza-aprendizaje mixtos.

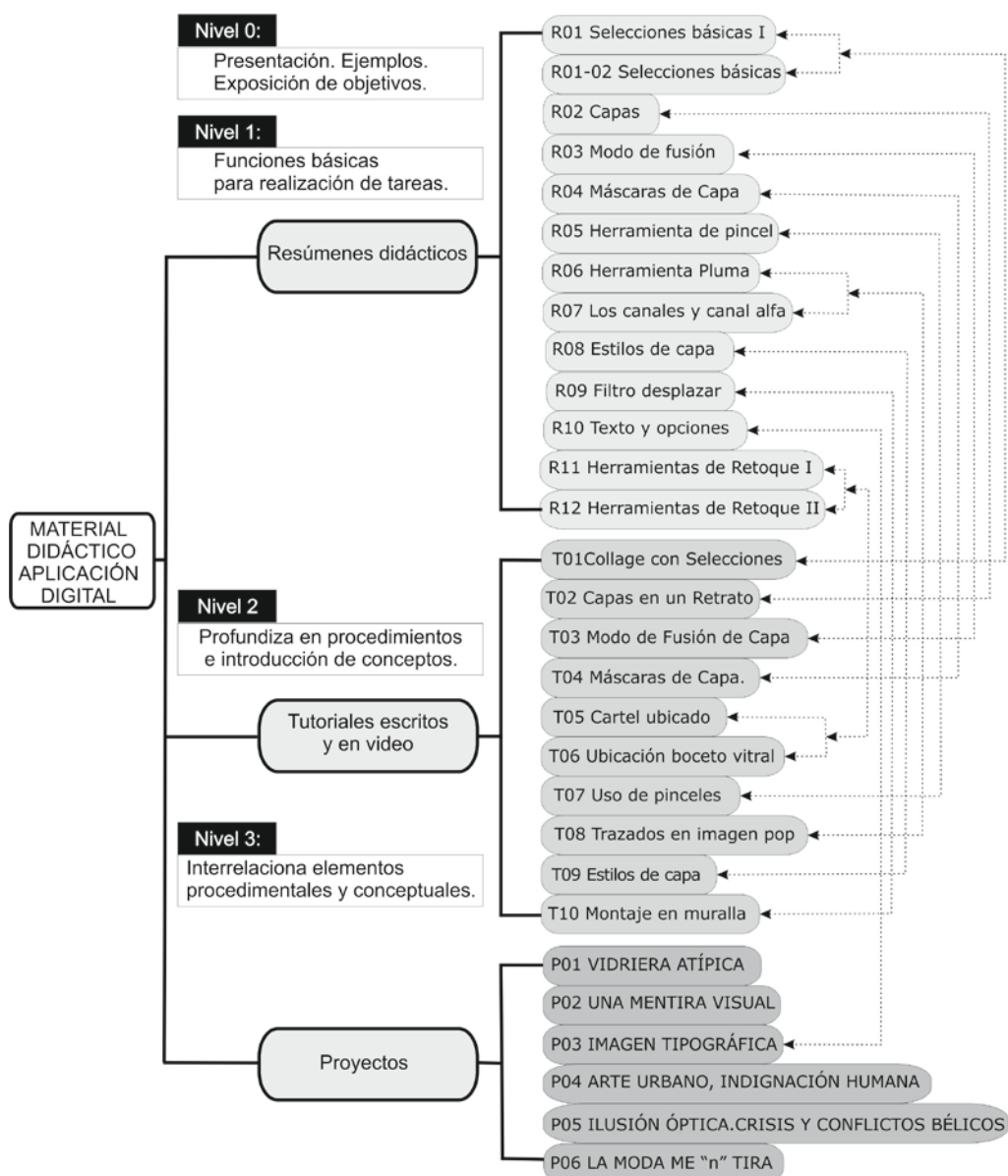
Organigrama de contenidos

Figura 44: Organigrama de contenidos interrelacionados del curso virtual.

Título de la aplicación didáctica:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista:
Hora de la entrevista en línea
1. ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (currículum breve). ¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de <i>software</i> y <i>hardware</i> considera necesario para mejorar la calidad educativa?
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Figura 45: Modelo base para la entrevista semiestructurada, a expertos, en línea. Elaboración propia.

Una vez transcritas las entrevistas se codificaron. En primer lugar se categorizó la información en base a las características que se hacía referencia en las propias entrevistas.

Se puede considerar que la entrevista cualitativa ha cumplido con su finalidad y se ha empleado como una técnica valiosa en la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

Las dificultades para concretar las citas con los informantes, por múltiples razones, se solventaron con la adaptación del investigador a las circunstancias de cada una de las personas entrevistadas o la utilización de otros medios telemáticos.

Los criterios utilizados para la selección de expertos, se han expuesto en el capítulo 2, están en coincidencia con los expuestos por Landeta (1999, pág. 21).

En resumen, los expertos se han seleccionado por su experiencia en el campo artístico, la pintura mural, las nuevas tecnologías, las artes aplicadas, la experiencia docente o prestigio profesional en el ámbito tecnológico, del arte o la cultura visual, así como campos afines a la investigación.

Las entrevistas realizadas, no sólo desean contrastar el modelo pedagógico propuesto y el material educativo de apoyo. Se han obtenido ideas, más o menos fundadas, y la base para profundizar en ellas hasta hallar explicaciones convincentes. Incluso, en ocasiones sólo se deseó conocer cómo otros ven el problema. Lo que el entrevistador persigue, no es sólo contrastar el método y su Aplicación didáctica, sino acercarse a las ideas, métodos y experiencias mantenidos por otros.

Con los resultados de la recopilación, categorización y tabulación de datos, hemos obtenido opiniones muy claras y concluyentes, como podemos ver en los siguientes capítulos de “Análisis e interpretación de los resultados” y “Conclusiones”.

CAPÍTULO 6:

Análisis e interpretación de los resultados

Contenido

CAPÍTULO 6: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. INTRODUCCIÓN	183
6.2. ANÁLISIS DE LOS CUESTIONARIOS DE LA INVESTIGACIÓN	184
6.2.1. RESULTADOS. TABLAS DE DATOS Y CONVERGENCIA	184
6.2.2. GRÁFICO DE LA VALORACIÓN GLOBAL EN ARTES APLICADAS AL MURO.	185
6.2.3. GRÁFICO DE LA VALORACIÓN GLOBAL EN BACHILLERATO DE ARTES.....	185
6.2.4. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO CUESTIONARIOS DE ARTES APLICADAS AL MURO.....	186
6.2.5. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO CUESTIONARIOS BACHILLERATO.....	187
6.3. ENTREVISTAS, EN LÍNEA A, EXPERTOS	192
6.3.1. RESULTADOS. TABLA DE DATOS Y CONVERGENCIA	193
6.3.2. RESULTADOS Y CONCLUSIONES. TABLA DE DATOS DE APORTACIONES.....	201

Este capítulo resume los resultados alcanzados, gráficas y conclusiones. A través del estudio, resumen y revisión de los objetivos, con los datos recopilados, reflexionamos sobre la veracidad del trabajo realizado, su aplicación, reusabilidad y futuras líneas de investigación. Y sobre todo el grado de aceptación de la Aplicación didáctica visual para un entorno mixto de aprendizaje.

CAPÍTULO 6: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. INTRODUCCIÓN

Existen numerosos estudios, incluido el presente trabajo, que aunque no aporten pruebas concluyentes de que las T.I.C. favorezcan el aprendizaje, si son insistentes, recurrentes y sobre todos coincidentes, en que todo indica que favorecen la motivación, el interés por las distintas disciplinas, la creatividad e imaginación, mejora los sistemas de comunicación, así como el trabajo colaborativo y grupal, la autonomía, personalización y gestión del ritmo de aprendizaje que permite su guía y tutela, de modo no presencial como si fuera presencial o casi, eliminando barreras y obstáculos hasta su llegada insalvables.

También parece que todos concluimos que las T.I.C., en el ámbito educativo, deben incorporar una mayor aportación pedagógica y didáctica y, no solo pensar que con disponer del soporte tecnológico es suficiente para un buen aprendizaje, basado en los medios digitales. Hay otros factores que permiten al profesorado utilizar, manejar y adaptar las nuevas tecnologías de acuerdo con sus necesidades. Por ejemplo, disponer del *hardware* y *software* adecuado en el aula, aportes de contenidos y herramientas digitales en la educación plástica y visual, tan en boga en las últimas reformas educativas. Aunque sea aconsejable que el docente, actué como elemento de cohesión de todo lo expuesto, asumiendo el papel de dinamizador, orientador y asesor de todo el proceso de enseñanza aprendizaje, y hasta sería necesario e ideal, que fuera el productor o al menos recopilador y estructurador del material didáctico digital, basándose en una metodología pedagógica adecuada a la materia. Pero, no podemos cerrar los ojos a la realidad y ser conscientes, que el profesorado no dispone, en la mayoría de los casos: del tiempo necesario para asumir el papel que los retos tecnológicos educativos requieren, en muchos casos, de los conocimientos necesarios.

La investigación y el trabajo realizado, han permitido alcanzar los objetivos planteados en su inicio, e incluso han superado las expectativas iniciales. El investigador espera que del análisis e interpretación de los datos y conclusiones que se exponen en este capítulo y el siguiente, junto con todo el material reutilizable elaborado y a disposición de la comunidad educativa, sean beneficiosos para futuras investigaciones. El autor considera que esta aportación personal ha favorecido, facilitado y mejorado la didáctica de la enseñanza artística en su día a día. El material tiene un enfoque generalista dentro de su especificidad que permite abarcar un amplio abanico de edades y niveles formativos.

La influencia del desarrollo de las nuevas tecnologías e Internet ha alcanzado a toda la sociedad, provocando un cambio paradigmático en la educación. Su extraordinario desarrollo en la última década, reflejado en la multiplicación, tanto de material multimedia e interactivo, como de recursos y fuentes documentales digitales, ha acelerado su penetración en todos los ámbitos educativos, entre los que se incluye la educación artística, y por supuesto una industria que emerge con fuerza.

6.2. ANÁLISIS DE LOS CUESTIONARIOS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, mostramos los porcentajes del grado de satisfacción del método y los medios didácticos, en orden cronológico, en concordancia con las tres fases de cómo iba evolucionando la experiencia, al tiempo que el método y los medios didácticos. De esta manera, podemos observar, la evolución en la valoración realizada por el alumnado participante.

6.2.1. RESULTADOS. TABLAS DE DATOS Y CONVERGENCIA.

Después de la interpretación de las puntuaciones de todos los grupos que han realizado la experiencia, se ha obtenido el promedio de cada uno de los ítems por grupos y cronológicamente.

El modelo del cuestionario se ha adaptado como plantilla para categorizar los datos. El Promedio se sitúa en la parte que corresponda, desde “Desaprobación plena” a “Aprobación plena”. El cálculo del Promedio de cada uno de los ítems, es el resultado del cociente entre el total de puntuaciones partido por el número de estudiantes del grupo ($\text{Promedio} = \text{Total puntuación} / \text{número estudiantes}$). De acuerdo con esta fórmula se ha valorado cada ítem. Como ejemplo ilustrativo observemos como se ha tabulado un ítem de los cuestionarios, según la tabla explicativa siguiente:

Puntos	Categorías	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
5	Totalmente de Acuerdo	1	14,3%	$1 \times 5 = 5$
4	De Acuerdo	3	42,9 %	$3 \times 4 = 12$
3	Indeciso	3	42,9 %	$3 \times 3 = 9$
2	En Desacuerdo			
1	Totalmente en Desacuerdo			
	Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 26
	Promedio = $\frac{\text{Total puntuación}}{E}$			3,71

Figura 46: Tabla explicativa con ejemplo ilustrativo de cómo se ha tabulado y categorizado un ítem de los cuestionarios.

En el Anexo III, están recopiladas todas las tablas realizadas para la tabulación y categorización de los cuestionarios.

En este capítulo mostraremos las tabulaciones de los estudiantes de Muro y Bachillerato de Artes, las gráficas del promedio de la valoración global y los promedios de todos los ítems a lo largo de la investigación.

Los datos se han analizado, como dijimos, separando dos tipologías muy diferentes de alumnado, de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes, pero a pesar de sus diferencias, en los resultados finales observamos e interpretamos que son muy similares.

Los cuestionarios han sido realizados por los estudiantes voluntariamente, por lo que no coincide el número de alumnado matriculado con el número de cuestionarios realizados.

6.2.2. GRÁFICO DE LA VALORACIÓN GLOBAL EN ARTES APLICADAS AL MURO.

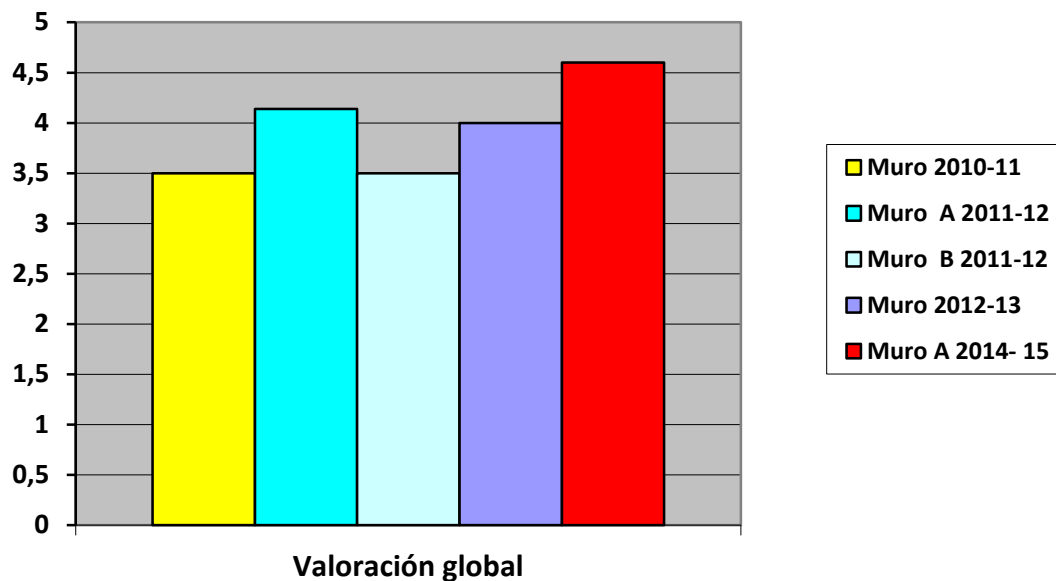


Figura 48: Representación de la evolución en la valoración global de estudiantes A.A. Muro.

6.2.3. GRÁFICO DE LA VALORACIÓN GLOBAL EN BACHILLERATO DE ARTES

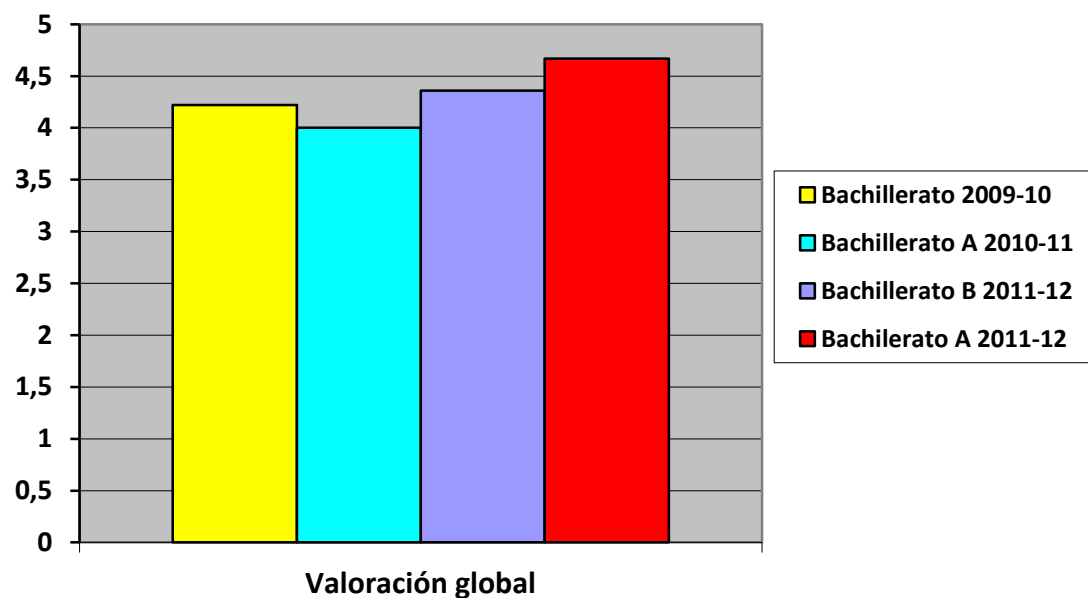
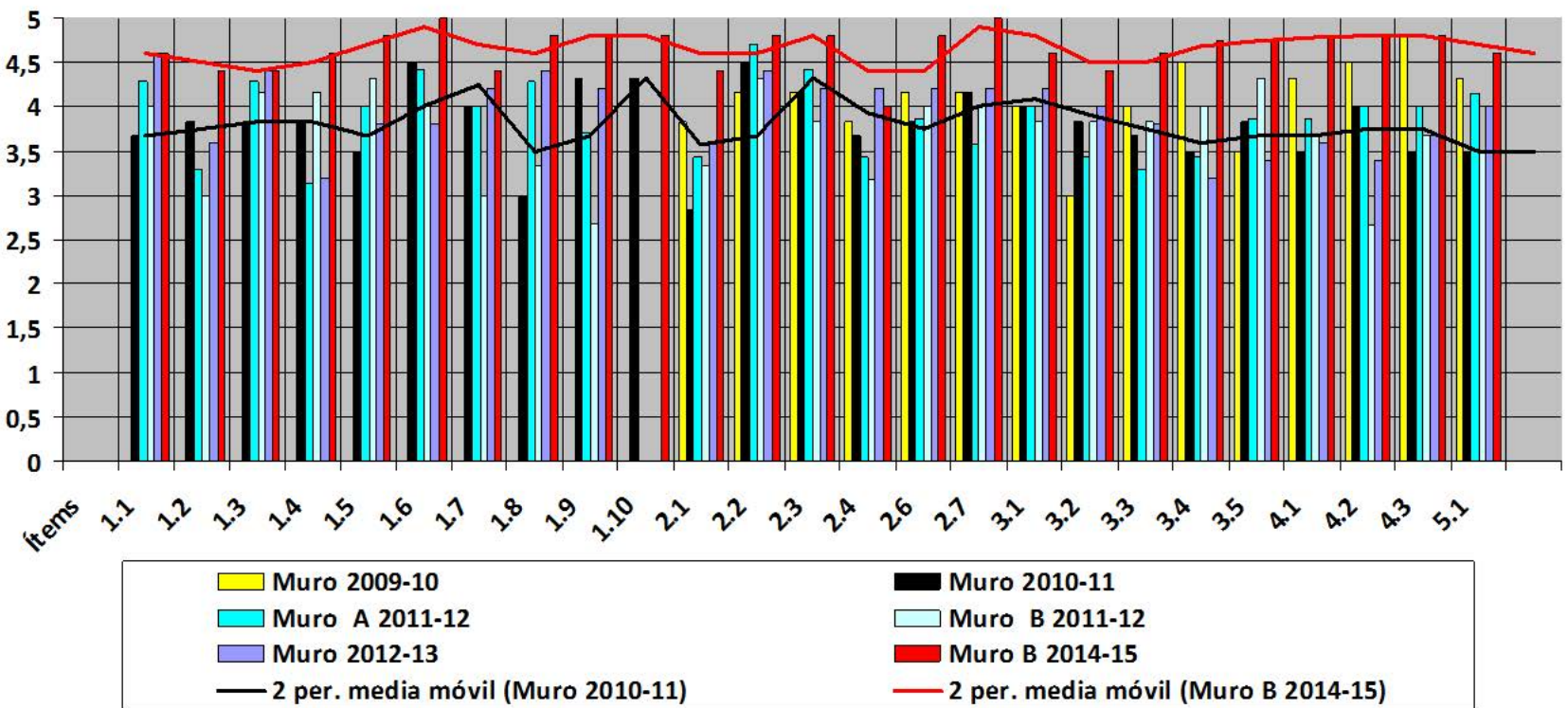


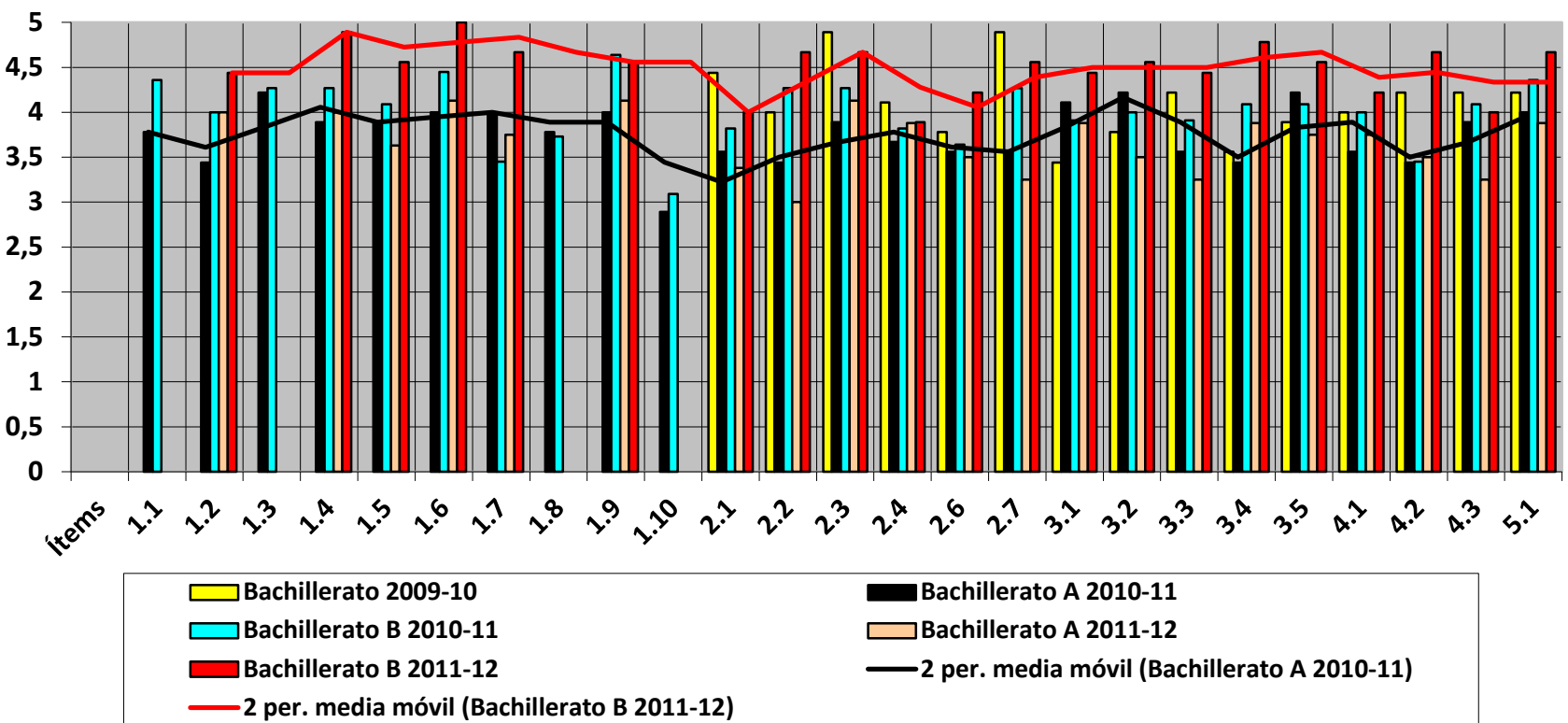
Figura 47: Representación de la evolución del promedio de valoración global en Bachillerato.

6.2.4. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO CUESTIONARIOS DE ARTES APLICADAS AL MURO



	GRUPOS	Ítems	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	1.10	2.1	2.2	2.3	2.4	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	5.1
1	Muro 2009-10												3,83	4,17	4,17	3,83	4,2	4,17	4	3	4	4,5	3,5	4,33	4,5	4,83	4,33
2	Muro 2010-11		3,67	3,83	3,8	3,83	3,5	4,5	4	3	4,33	4,33	2,83	4,5	4,17	3,67	3,8	4,17	4	3,83	3,67	3,5	3,8	3,5	4	3,5	3,5
3	Muro A 2011-12		4,29	3,29	4,3	3,14	4	4,43	4	4,29	3,71		3,43	4,71	4,43	3,43	3,9	3,57	4	3,43	3,29	3,4	3,9	3,86	4	4	4,14
4	Muro B 2011-12		4	3	4,2	4,17	4,33	4	3	3,33	2,67		3,33	4,33	3,83	3,17	4	4	3,83	3,83	3,83	4	4,3	3,67	2,65	3,67	3,5
5	Muro 2012-13		4,6	3,6	4,4	3,2	3,8	3,8	4,2	4,4	4,2		3,6	4,4	4,2	4,2	4,2	4,2	4,2	4	3,8	3,2	3,4	3,6	3,4	3,67	4
6	Muro B 2014-15		4,6	4,4	4,4	4,6	4,8	5	4,4	4,8	4,8	4,8	4,4	4,8	4,8	4	4,8	5	4,6	4,4	4,6	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8	4,6

6.2.5. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO CUESTIONARIOS BACHILLERATO.








	GRUPOS	Ítems	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	1.10	2.1	2.2	2.3	2.4	2.6	2.7	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1	4.2	4.3	5.1
1	 Bachillerato 2009-10												4,44	4	4,89	4,11	3,8	4,89	3,44	3,78	4,22	3,6	3,9	4	4,22	4,22	4,22
2	 Bachillerato A 2010-11		3,78	3,44	4,2	3,89	3,89	4	4	3,78	4	2,89	3,56	3,44	3,89	3,67	3,6	3,56	4,11	4,22	3,56	3,4	4,2	3,56	3,44	3,89	4
3	 Bachillerato B 2010-11		4,36	4	4,3	4,27	4,09	4,45	3,5	3,73	4,64	3,09	3,82	4,27	4,27	3,82	3,6	4,27	3,91	4	3,91	4,1	4,1	4	3,45	4,09	4,36
4	 Bachillerato A 2011-12			4		4	3,63	4,13	3,8		4,13		3,38	3	4,13	3,88	3,5	3,25	3,88	3,5	3,25	3,9	3,8	3,75	3,5	3,25	3,88
5	 Bachillerato B 2011-12			4,44		4,89	4,56	5	4,7		4,56		4	4,67	4,67	3,89	4,2	4,56	4,44	4,56	4,44	4,8	4,6	4,22	4,67	4	4,67

Figura 50 Representación de la evolución del promedio de aceptación de los ítems, a través del gráfico de barras y la tabla con la valoración de los promedios cuantitativos en cada uno de los ítems del cuestionario.

Para poder hacer mejor la lectura de los gráficos, vamos a relacionar en la siguiente tabla la correspondencia de cada ítem con su enunciado

Título:
“Guía y material educativo para la creación y manipulación de imagen digital”
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.
1.2.- Realiza clases que aumentan el interés del alumno por los temas tratados.
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.
2.1.- Grado de consecución de los objetivos
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante
2.3.- Grado de interés del material
2.4.- Frecuencia de utilización del material
2.5.- Grado de interés general de los contenidos
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO
3.1.- Que opinión te merece el diseño
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.
3.4.- Metodología utilizada.
3.5.- Documentación entregada
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS
4.1.- Organización y coordinación del material
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor
4.3.- Recursos materiales
5. EVALUACIÓN GLOBAL
5.1.- Valoración global
6. OBSERVACIONES
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?
6.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Figura 51: Ítems del cuestionario del estudiante y enunciados numerados.

Si observamos, el gráfico que refleja la evolución de los promedios, en las valoraciones del alumnado de los ciclos formativos superiores de Artes Aplicadas al Muro, desde el primer grupo al último, se evidencia una progresiva mejora de las puntuaciones. Las alternancias del gráfico sobre los

promedios de valoración global del método y los medios didácticos, son consecuencia de la experimentación realizada en esta investigación, aplicando la retroalimentación y probando, lo cual queda reflejado en los promedios de los cursos intermedios.

Consideramos que lo más ilustrativo y objetivo, por la similitud de los grupos representados, son las líneas de tendencia del primer y el último grupo del alumnado de Artes Aplicadas al Muro. Es en el último grupo, en el cual el entorno está completamente implantado; no como los últimos grupos de Bachillerato, ni anteriores de Muro, que utilizan casi todos los medios didácticos, pero no se imparte la materia cuando la Aplicación didáctica está totalmente terminada e implantada.

La representación gráfica, pone en evidencia el grado de mejora en el proceso de aprendizaje y la calidad educativa, en base a la progresiva implantación del método emergente y los medios didácticos elaborados. La línea del último curso, revela una mejoría notable en la valoración de todos los ítems del cuestionario, pero los mejores promedios han coincidido con los que están orientados para legitimar la hipótesis principal y su formulación, de acuerdo con el método inductivo-deductivo utilizado, entre otros, interrogaciones planteadas en el capítulo 2. En el apartado “Conclusiones sobre la hipótesis establecida” del capítulo siguiente, abundaremos más sobre la formulación de la hipótesis y su grado de cumplimiento.

Casi todos los ítems del curso (2014-15), en el cual se ha realizado la experiencia más completa desde el punto de vista metodológico y experimental, han alcanzado casi en su totalidad, un promedio por encima del 90 %. La lectura y conclusión de la opinión manifestada por este porcentaje del alumnado, es que está totalmente de acuerdo con el método y los medios didácticos, es decir, les parece muy bueno o excelente. Las puntuaciones en los ítems con este porcentaje, analizado e interpretado parece confirmar que vamos por buen camino.

Algunas puntuaciones, en el caso del Bachillerato de Artes, observamos que los ítems tienen picos descendentes, como los dos apartados, que explicamos a continuación:

2.1.- Grado de consecución de los objetivos. En esta valoración de 4 sobre 5, el estudiante suele ser bastante exigente, e inicialmente tiene mayores expectativas de alcanzar la consecución de sus objetivos. Expectativas que se ven en ocasiones truncadas por la realidad de la materia (dotación de infraestructura, programación, medios, contenidos, objetivos...). No obstante un 4 de valoración, se interpreta como que el 80 % del alumnado está de acuerdo o el nivel de satisfacción es bueno.

2.4.- Frecuencia de utilización del material. En esta valoración el estudiante también suele ser también bastante autoexigente y tiende a pensar que no aprovecha el material que se proporciona de forma pautada, como debiera.

En los ítems donde observamos una mayor progresión, entre 1, 2 o más puntos en la gráfica, obtenemos las conclusiones por la categorización de los datos y los resultados obtenidos, son los que tienen mayor correspondencia con la hipótesis de esta investigación, como podemos ver en la tabla de los promedios del último curso académico. También se corresponden con la escala de Likert de apreciación de los distintos grados de valoración, aceptación, apreciación, facilitación, mejora y grado de satisfacción global, especificados en el capítulo anterior. Mantenemos la diferenciación de los estudiantes de muro y bachillerato, puesto que la tipología y casuística del alumnado es muy heterogénea, como ya se expuso. Y también por mejorar la comprensión de los gráficos y evolución de los promedios

El estudio de las similitudes y diferencias, entre la práctica educativa en función de que los destinatarios sean adultos o jóvenes, sería objeto de otro trabajo muy interesante desde el punto de vista pedagógico y del presente actual que vivimos de transición tecnológica educativa y generacional. Podemos resumir que la metodología empleada con adultos, requiere de más medios didácticos y clases magistrales que los jóvenes, que sólo solicitan una orientación clara, concisa y sencilla para tener un punto de partida, y son más autónomos que los emigrantes digitales. Aunque como siempre lo más importante es la actitud del alumnado.

A continuación en una tabla, relacionamos estos 13 ítems de 30. Resaltamos los ítems claves de esta investigación en negrita y su promedio sobre 5. En el apartado 2.7 ha alcanzado un grado de aceptación del 100 % en Muro y un 88 % en Bachillerato, el resto de ítems en Muro el 96 %, excepto en la valoración global que es de un 92 %. En bachillerato casi todas las puntuaciones fluctúan alrededor del 90 %, excepto los dos ítems ya comentados.

PROMEDIOS DE LOS ÍTEMES DE LOS ÚLTIMOS CUESTIONARIOS REALIZADOS		
Título del curso virtual: “Guía para crear y manipular imágenes”		
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE		
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)		
ÍTEMES	MURO 2014-15	BACHILLERATO 2011-12
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	4,6 = 92 %	
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	4,4 = 88 %	4,4 = 88 %
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	4,4 = 88 %	
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	4,6 = 92 %	4,89 = 97,8 %
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	4,8 = 96 %	4,56 = 91,2
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	5 = 100 %	5 = 100 %
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	4,4 = 88 %	4,7 = 94 %
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	4,8 = 96 %	
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	4,8 = 96 %	4,56 = 91,2
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	4,8 = 96 %	4,56 = 91,2
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.		
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.		
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	4,4 = 88 %	4 = 80 %
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	4,8 = 96 %	
2.3.- Grado de interés del material	4,8 = 96 %	4,67 = 93,4
2.4.- Frecuencia de utilización del material	4 = 80 %	3,89 = 77,8 %
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	4,8 = 96 %	4,2 = 84 %
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	5 = 100 %	4,4 = 88 %
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO		
3.1.- Que opinión te merece el diseño	4,6 = 92 %	4,4 = 88 %
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	4,4 = 88 %	4,56 = 91,2
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	4,6 = 92 %	4,4 = 88 %
3.4.- Metodología utilizada.	4,8 = 96 %	4,8 = 96 %

3.5.- Documentación entregada	4,8 = 96 %	4,6 = 92 %
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		
4.1.- Organización y coordinación del material	4,8 = 96 %	4,22 = 84,4 %
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	4,8 = 96 %	4,67= 93,4
4.3.- Recursos materiales	4,8 = 96 %	4 = 80 %
5. EVALUACIÓN GLOBAL		
5.1.- Valoración global	4,6 = 92 %	4,67 = 93,4 %
6. RESUMEN OBSERVACIONES		
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?		
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?		
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?		
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?		

Figura 52: Tabla de promedios con el método y recursos didácticos totalmente implantados.

A pesar de los buenos resultados obtenidos, con la incorporación de las nuevas tecnologías en el entorno de aprendizaje mixto, no debemos descuidar ni olvidar para mejorar la calidad educativa, del proceso de enseñanza/aprendizaje de manera progresiva y asimilables para la mayoría de los usuarios; herramientas y medios ancestrales del instructor que para los *nativos* digitales puede que sean más valiosas que para los *emigrantes*, puesto que en las observaciones señaladas por los estudiantes “nativos”, también demandan, aunque sorprenda, la mayor variedad de material educativo, tanto analógico como digital.

Más del 95 % de los alumnos del último curso (2014-15) ha estado de acuerdo en considerar la Aplicación didáctica visual como de manejo *fácil, accesible y clara*. Entre un 95 al 100 % están plenamente de acuerdo en considerar a la Aplicación como de gran utilidad para los estudiantes y destacar el interés del material. Sobre el *diseño* de la Aplicación el 96 % están de acuerdo en considerar el diseño como atractivo. Por todo lo expuesto se puede deducir que la *valoración global* de la Aplicación didáctica ha resultado positiva o muy positiva, puesto que el 92 % ha mostrado estar “*Totalmente de Acuerdo*” frente al 66 % del alumnado del año 2010–11, cuando se inició la utilización del cuestionario como herramienta para el muestreo y recopilación de datos.

En general, la Aplicación didáctica, ha resultado muy provechosa para todos. Por otra parte, coinciden en afirmar que es instructiva, que ayuda a conocer más sobre el tema y que además, el procedimiento es más ameno y entretenido que el aprendizaje convencional (clase magistral...). Lo que más ha utilizado el estudiante son los tutoriales en video y escritos, junto con la Guía didáctica del discente, que le posibilita controlar su propio proceso de aprendizaje para acomodarle a sus circunstancias.

En cuanto a la dificultad en el proceso de aprendizaje que observan los participantes, la mayoría se decanta por señalar la escasa carga lectiva (al igual que los expertos y el observador participante) para una materia que les resulta imprescindible para su incorporación al mundo laboral y enriquecimiento personal, por no hablar de su capacidad instrumental para otras múltiples disciplinas.

El 100% de los estudiantes del curso 2014-15 que han realizado el cuestionario está totalmente de acuerdo con la hipótesis de la investigación, es decir, el grado de utilidad e interés para el estudiante, tanto del método y material didáctico como el grado en que se mejora la calidad de

enseñanza o el proceso de aprendizaje, con respecto al método tradicional de aprendizaje que conocían, basado en clases magistrales.

6.3. ENTREVISTAS, EN LÍNEA A, EXPERTOS

El estudio de campo de la investigación se desarrolla, en tres etapas: la fase de observación experimental, la encuesta a los estudiantes y la del criterio de expertos, siguiendo una estrategia de triangulación planificada.

Este apartado se refiere a la tercera de estas etapas, donde describimos la planificación, desarrollo y discusión de los resultados obtenidos con la puesta en práctica del Método Delphi adaptado.

En nuestro caso, el Método Delphi se ha utilizado para evaluar las características del método didáctico y su Aplicación didáctica, para “demostrar” por expertos en distintas áreas del conocimiento docente, pedagógico, tecnológico, gestión y planificación educativa... como se puede verificar en el anexo IV, que la hipótesis principal puede considerarse la siguiente tesis:

“La tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen bidimensional en las Artes Plásticas y el Diseño, con el desarrollo e implementación de un método y un material didáctico específico, contribuye a mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje”.

A continuación mostramos una tabla con la síntesis, que exprese el alto grado de coincidencia o convergencia con la hipótesis de esta investigación, para después enumerar en otra tabla, las aportaciones de los expertos para el método y los medios didácticos, como dijimos en el planteamiento de este trabajo.

En este apartado siguiente reflejamos los resultados grupales cuantitativos, tanto globales como por grupos de opiniones.

6.3.1. RESULTADOS Y CONCLUSIONES. TABLA DE DATOS Y CONVERGENCIA

Coincidencias sobre la valoración de la Aplicación didáctica visual: Web educativa y Curso “Guía para crear y manipular imágenes”
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
<p>Entiendo, al igual que algunos, que no podemos generalizar; ha sido importante matizar en este ítem de la entrevista que nos referimos al alumnado interesado por la materia (activo y pasivo).</p> <p>La metodología emergente, trata de conseguir que el estudiante pasivo se convierta en activo, mediante el entorno mixto motivador conductista y constructivista planteado por el investigador. Pero coincido con Luis, que es imposible enseñar al que no quiere aprender, aunque no es lógico que el alumnado que cursa enseñanzas artísticas no esté, al menos algo interesado; pero la experiencia nos ha demostrado que al alumno pasivo le gusta que se lo den todo hecho, y en esa dirección transformadora del alumnado en activo, y en este sentido está orientado el planteamiento pedagógico de la investigación actual.</p> <p>La opinión manifestada y contrastada de los expertos, en general consideran que lo que al final demanda el alumnado, es la adquisición de conocimientos y herramientas que les permitan desarrollarse profesionalmente (sea en el ámbito que sea), una vez terminen sus estudios.</p> <p>Este perfil de alumnado, requiere una metodología dinámica que aúne las técnicas tradicionales con las nuevas tecnologías. El estudiante espera la fusión entre los sistemas didácticos tradicionales y las nuevas tecnologías, de forma que las experiencias obtenidas en el día a día se puedan también trasladar al ámbito académico.</p> <p>Los calificativos más utilizados y reiterados sobre las preferencias del alumnado se podrían resumir en los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • clases entretenidas. • soluciones claras para la realización gráfica de sus ideas. • explicaciones de fácil comprensión. • flexibilidad en cuanto a los periodos de tiempo empleados, • movilidad que les permita ejercer el aprendizaje desde distintos entornos. • contenidos de la forma más atractiva y sencilla posible. <p>En convergencia y coincidencia con los expertos, el alumnado sobretodo demanda metodologías adaptadas a los nuevos tiempos. Es decir, aquellas que les son cercanas y hacen que el aprendizaje sea estimulante y motivador. En este sentido las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental. En convergencia a esta cuestión, también coinciden el observador participante y las opiniones expresadas por el alumnado en los cuestionarios.</p>

2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?

La opinión manifestada y contrastada de los expertos, en cuanto al diseño de la interfaz y usabilidad ha sido casi unánime: creen que es sencilla, intuitiva, fácil y operativa, salvo alguna puntualización que mencionaremos en la tabla de aportaciones de mejora.

La elección de *Moodle* como plataforma para el proyecto, es considerada como acertada, puesto que es la más usada desde el punto de vista educativo. Y en sus últimas versiones, que es el caso, ha ganado en sencillez e intuición en el uso. La plantilla elegida les parece adecuada por su limpieza y neutralidad, entre otras características.

Todo lo expuesto, está en plena coincidencia con los razonamientos expuestos por el investigador en la selección de la plataforma de aprendizaje, como complemento de refuerzo de las clases presenciales.

Los calificativos más utilizados y reiterados sobre esta cuestión se podrían resumir en los siguientes:

El diseño utilizado es correcto, claro y sencillo, siendo la interfaz fácil de entender, de manejar y se ajusta a lo que pretende, mediante una dificultad progresiva.

En resumen, podemos decir que en general y salvo alguna puntualizaciones muy acertadas, les ha parecido muy fácil, en cuanto a su usabilidad y un diseño claro y directo, sin recovecos en la sucesión de pantallas de la web.

La plataforma de Moodle, permite que el diseño sea sencillo, atractivo e intuitivo; se habrá recorrido parte del camino en aras de ser una herramienta útil y eficaz.

Por tanto, todos coincidimos en que el diseño sencillo, limpio e intuitivo incita, a su uso y exploración.

2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?

La opinión manifestada y contrastada con los expertos, en cuanto a los contenidos, son muy parecidos. Se resumiría en que están claramente expuestos y bien estructurados. Son específicos de la materia de la que trata, si bien hay una parte teórica fácilmente extrapolables a otros ámbitos, que les confiere un interés general.

En relación a si los contenidos son generalistas o específicos, la mayoría ha contestado que los contenidos, a pesar de la especificidad de la temática, son de interés general, debido a la cada vez más común necesidad o deseo de aprender a utilizar herramientas de este tipo. Por ejemplo, los tutoriales de la primera parte, son de interés general por completo y los referidos a proyectos son más específicos, aunque siempre son factibles de aplicar a otros campos afines.

2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?

Los expertos exponen lo mismo de diferentes formas, que se pueden resumir como exponemos a continuación:

“Los contenidos están correctamente secuenciados para llevar al alumno a un apropiado uso de herramientas y posibilidades creativas del programa, proponiendo siempre alternativas en la ejecución. Se ha orientado para que el objetivo artístico no se vea relegado a un segundo plano, por las características de las herramientas”.

Les parece muy acertado para este tipo de enseñanza, el planteamiento de una metodología didáctica constructivista, pues el acercamiento al conocimiento, a través del desarrollo de las habilidades en el uso de la herramienta, potencia la creatividad. Se usa la metodología del video tutorial, que se está estableciendo como uno de los sistemas más populares de aprendizaje, pero sin olvidar el material impreso.

Los calificativos más utilizados y reiterados sobre esta cuestión, se podrían resumir en los siguientes:

- Es ágil y está bien planteado.
- Muy idóneo.
- Muy acertado.
- Correcto, muy adecuado.
- Es actual.
- Que es una buena.

2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?

A la primera pregunta sobre el material, en general coinciden, que es muy completo y oportuno, pero excesivamente extenso. Incluso que es excelente y deja abierta la incorporación de trabajos de los alumnos para la creación de una biblioteca de proyectos.

Los calificativos más utilizados y reiterados sobre el material elaborado son:

- Muy exhaustivo.
- Correcto.
- Progresivo.
- Adecuado.
- Atractivo y útil.
- Ameno el aprendizaje.

Para el investigador, las opiniones de la segunda pregunta de este apartado son muy relevantes, para continuar con la retroalimentación de la investigación sobre los medios didácticos. A partir de ellas, en otra tabla similar a ésta, como hemos dicho, se realizará una batería de propuestas con las críticas constructivas realizadas por los expertos.

<p>2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en qué materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?</p>
<p>Respecto a estas cuestiones los expertos, con matices, consideran que es un material que puede utilizarse en cualquier nivel educativo. Su validez depende más de los conocimientos previos que tenga el posible alumnado que de la temática concreta, edad, etapa educativa o contexto.</p> <p>Los expertos han enumerado los siguientes niveles educativos, desde la ESO, Bachillerato y Formación Profesional, hasta en la universidad, para materias relacionadas con las artes plásticas, la cultura visual o de carácter gráfico-artístico.</p> <p>También consideran su mayor utilidad en asignaturas procedimentales, en las cuales unas guías que expliquen paso a paso y detalladamente los procesos, son bien recibidas.</p> <p>Pero en general, se ratifica que el material puede ser utilizado o adaptado a estudios afines, confirmando el sexto objetivo de la investigación. Es decir, en cualquier otro nivel relacionado con los estudios de Artes Plásticas y Diseño.</p>
<p>2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?</p>
<p>Esta pregunta es una reiteración de la anterior, para intentar abundar más en el tema que se había planteado, como una hipótesis de forma inductiva deductiva. Todos los expertos mantuvieron la opinión expuesta en el anterior apartado, pero mucho más parcos en su respuestas, como por ejemplo:</p> <p>Por supuesto, como dije, da igual la edad, etapa educativa o contexto en el que se utilice.</p> <p>En una de las respuestas, se puntualizó: Sí, si se consigue también la adaptación del citado profesorado a la tecnología implicada en ello. En general, al menos en mi experiencia, un tipo de profesorado no muy afín a metodologías "tecnológicas".</p> <p>El investigador considera que ha puesto el dedo en la llaga, el nuevo rol del docente del que ya hemos hablado en este trabajo.</p>
<p>2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?</p>
<p>Si tuviéramos que resumir las respuestas sería un rotundo sí. No obstante, haremos una recopilación con las respuestas, más significativas para la investigación.</p> <p>Piensen que la posibilidad de disponer de un material tan detallado en cualquier lugar y a cualquier hora, mejora sin duda la calidad de la enseñanza.</p> <p>Hoy en día este tipo de herramientas son de gran utilidad en el ámbito educativo y un valioso soporte del proceso enseñanza-aprendizaje. Permite al profesorado plantear una enseñanza semipresencial, con la gestión de los contenidos virtuales, y al alumnado, abordar la</p>

materia de forma personalizada, con la consiguiente mejora del proceso de aprendizaje y de la calidad de la enseñanza.

Al igual que cualquier sistema que permita el desarrollo artístico de los estudiantes, frente a la dependencia de uso de las herramientas, es bueno y este proyecto, está muy orientado a fomentar esa condición.

La calidad de la enseñanza se mejora desde diferentes perspectivas, pero la elaboración de este tipo de recursos sí que la favorece.

Pero podemos decir, que se ratifica la mejora del proceso de aprendizaje y la calidad educativa con la Aplicación didáctica visual elaborada, coincidiendo con la hipótesis inicial de este trabajo.

2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de *software* y *hardware* considera necesario para mejorar la calidad educativa?

Destacamos sólo algunas de las sugerencias, puesto que son la mayoría muy parecidas:

En este ámbito artístico creo que serían elementos adicionales interesantes las impresoras 3D. Respecto al software, mantener el mismo actualizado y que el alumnado pueda trabajar con las últimas versiones, es imprescindible para garantizar la calidad educativa.

En la actualidad, es necesario adecuar la enseñanza a los nuevos medios tecnológicos que existen y que, en muchos casos, son de uso generalizado por parte de los alumnos.

¡Puf! , No se trata de la tecnología en sí, sino del uso que se haga de ella. Una buena tecnología mal usada acaba convirtiéndose en una mala tecnología y viceversa. Yo diría que aquellas tecnologías que más sentidos incorporen en el proceso de enseñanza-aprendizaje son las que mejorarán la calidad educativa.

2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?

La valoración de esta pregunta, se ha basado más en la opinión de los expertos, que tienen suficiente criterio para emitir un juicio riguroso, por su experiencia docente en la materia. Aunque al final las opiniones declaradas por la mayoría son concluyentes, coinciden en la **escasez de carga lectiva** para impartir los contenidos. No obstante, a continuación mostramos algunas de las opiniones fundamentadas.

Es complicado definir el tiempo necesario para impartir la materia propuesta en los materiales presentados, ya que dependerá mucho del nivel de manejo de los alumnos con este tipo de software de forma previa. De todas formas, la distribución propuesta a lo largo de un año, parece algo escasa para los contenidos.

Para el aprendizaje del programa, hasta el punto de poder realizar trabajos similares a los expuestos en la guía, estimo que el alumno necesitaría un año mínimo, con una ocupación de cuatro horas semanales

<p><i>Nosotros utilizamos 4 horas semanales durante aproximadamente un trimestre para que los alumnos adquieran una visión general de las posibilidades del software. Es importante que las clases no sean inferiores a 2 horas, ni menos de 4 a la semana, pues sería difícil conseguir un ritmo adecuado de aprendizaje.</i></p> <p>El investigador vuelve a constatar, que unos de los principales problemas detectados y primer objetivo de la investigación, como la escasa carga lectiva y su propuesta de mejora, es totalmente coincidente con las opiniones de los expertos en general. Esta solución, está en manos de la futura legislación de la familia profesional, que “espero” enmendará la carencia de horas lectivas actuales.</p>
<p>2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta</p>
<p>Para el investigador las opiniones de la pregunta de este apartado son muy relevantes para continuar con la retroalimentación de la investigación sobre los medios didácticos y el método emergente. Repetimos que a partir de ellas, en otra tabla similar a ésta, se realizara una batería de propuestas con las críticas constructivas realizadas por los expertos, en algunos de los apartados de esta entrevista en línea. Ya que también se consideran aportaciones para el capítulo 7 “Conclusiones”.</p> <p>No obstante se puede decir que, desde un punto de vista convergente con este trabajo, los expertos destacan que los proyectos interdisciplinares propuestos son interesantes y variados en cuanto a temática, permitiendo el uso de todas las herramientas explicadas. Al tiempo que están vinculados al ámbito profesional de la especialidad, planteados como aprendizajes dinámicos con una alta implicación del centro, el profesorado y el alumnado.</p> <p>Un punto de vista destacable de los expertos, por coincidir con el criterio y opinión del investigador, es que lo que más puede potenciar la formación artística de los estudiantes estaría en cambiar los actuales planes de estudios y trabajo en el aula tan encorsetados y abrir más las materias y el profesorado a la interacción e interdisciplinaridad.</p>
<p>2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?</p>
<p>Sobre esta cuestión Si tuviéramos que resumir las respuestas sería un rotundo sí, con una sola excepción.</p> <p>Haremos un resumen – recopilación con las respuestas, con las opiniones convergentes de los expertos.</p> <p>El número de hiperenlaces, bibliografía y webgrafía recomendada, debería ser más que suficiente para que el alumno sintiera que hay múltiples lugares en los que obtener información adicional y empezar a hacerlo. Los hiperenlaces facilitan esta búsqueda de información y estimulan la creatividad.</p> <p>Si, tener a mano el acceso a la información elimina barreras y le pasa la responsabilidad al alumno, quien, en función de sus necesidades y formación, podrá profundizar y buscar información. En este sentido habría que conseguir que fuera una información menos dirigida pero sin lugar a dudas lo potencian.</p> <p>Y la excepción: No especialmente. Como comenté antes, todo depende de la predisposición del alumno y de si el proyecto en cuestión les motiva o no. Y en esa línea estamos.</p>

2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
<p>En general se podría resumir en que es un trabajo muy bueno, al tratarse de una herramienta completa y de fácil uso, tanto para el profesorado como para el alumnado. Un trabajo titánico con gran dedicación, tiempo y con muy buenos resultados.</p> <p>Resumimos algunas de las respuestas significativas para la investigación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es una guía muy útil para la resolución de las dudas que puedan surgir a la hora de querer realizar un proyecto de diseño asistido por ordenador. • Proporciona mayor facilidad para organizar su tiempo y movilidad. • Es una interesante puesta al día para las enseñanzas de la disciplina artística un poco reacia a aceptar metodologías tecnológicas más allá de como mero soporte para la aplicación de antiguas metodología. • Lo encuentro muy interesante y, al mismo tiempo que resulta práctico y de gran utilidad para el alumno en su formación académica, consigue habituarle a trabajar en formato digital como herramienta indispensable para sus trabajos y proyectos futuros.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
<p>La primera opinión que exponemos podría resumir el grado de consecución del propósito de los objetivos enunciados en el capítulo 1.</p> <p>La utilidad para el profesorado es doble: por un lado para formarse ellos mismos y, por otro, como material didáctico a utilizar con sus alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitar recursos didácticos que promueven el aprendizaje autónomo del alumnado y la comunicación efectiva y participativa en clase. • Tener una herramienta ágil y moderna que le permita renovar su trabajo como profesor. • El profesor puede encontrar apoyo: para la formulación de ejercicios, para la comparación de distintas soluciones y para facilitar sus explicaciones. • Poder centrarse más en la enseñanza artística. • Contar con una serie tutoriales que facilitan la práctica docente. Recursos, medios y estrategias. • La generación de recursos que quedan registrados y el interés que mostrará el alumnado por un contenido audiovisual.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
<p>También en esta pregunta incidimos en el grado de consecución de los objetivos 2, 3, 4, y 6 del capítulo 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disponer de material que les guía, paso a paso, en el uso de una herramienta, independientemente de la presencia física o no del profesor. • Facilitar la enseñanza personalizada con una herramienta que permite al alumnado marcar su ritmo de aprendizaje y la gestión del tiempo. • Aprender a funcionar tomando decisiones en cada momento de forma creativa. • El alumno puede encontrar fácilmente las soluciones que esté buscando para la

<p>realización de sus diseños. Puede ser una base de inspiración para provocar su creatividad. Poder aprovechar mejor los recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy buen trabajo, por otro lado imprescindible para mantener el nivel adecuado de la enseñanza. Desde un punto de vista temporal es un ejemplo que habrá que reproducir de forma obligatoria en muchos otros proyectos. • Los que tenemos cierta edad hemos tenido que trasladarnos al ciberespacio. Nuestros alumnos han nacido en él. La mayor utilidad de estas iniciativas es que impartamos docencia con la metodología y herramientas en las que ellos se mueven como pez en el agua. • El alumnado encontrará un recurso que se adapta mejor a su tiempo y que utiliza frecuentemente a través de plataformas como YouTube. Además de la motivación que esto supone.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
<p>En esta última pregunta se pretende que los datos recopilados legitimen el paso de la hipótesis a tesis, y en realidad así lo hacen por mayoría, aunque con matices, como los que exponemos a continuación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Me parece una propuesta muy interesante y acorde con las nuevas necesidades que plantea la actual sociedad. Las nuevas tecnologías están cambiando el modo de aprender y tanto el método propuesto como el material presentado están en la dirección de este cambio de paradigma educativo que estamos viviendo. Adecuado a los objetivos del módulo y extensible a otras materias • El método personalmente me parece racional y el material exhaustivo, aunque por experiencia sé que no hay métodos universales y que todo depende del personal al que va dirigido. Una metodología que un curso funciona estupendamente al siguiente puede que resulte un fracaso. • Me parece un muy buen material con algunas mejoras como las comentadas en anteriores preguntas. El método no es novedoso pero sí útil y recomendable. Por tanto, se anima al investigador a seguir por ese camino.

Figura 53: Tabla de resultados de datos y convergencia. Coincidencias sobre la valoración de los expertos en relación a la Aplicación didáctica visual: Web educativa y Curso “Guía para crear y manipular imágenes”.

6.3.2. RESULTADOS. TABLA DE DATOS Y APORTACIONES

Aportaciones sobre la mejora de la Aplicación didáctica visual: Web educativa y Curso “Guía para crear y manipular imágenes”	
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.	
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?	<p>En cuanto a la interfaz de la página, los elementos disonantes, a mi parecer, son los de Obras y Curriculum, puesto que lo esperable, bajo esos epígrafes, es que ambos fueran de la misma persona (el autor de la web), y no las Obras de los alumnos. Se solucionaría renombrando ambas páginas.</p> <p>Tiene problemas como son el uso de código CSS en el interior de la página HTML y es cuestionable el uso de texto blanco sobre fondo negro y en la portada el uso de texto sobre textura.</p> <p>No es un diseño responsive¹⁸.</p> <p>Totalmente de acuerdo con las aportaciones, las cuales están en la lista de mejoras.</p>
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?	<p>Es un material muy completo, pero excesivamente extenso. Se podrían compendiar algunos contenidos, eliminar reiteraciones y valorar la oportunidad de los resúmenes.</p> <p>Aportaría algún método adicional de interacción con el profesor para incrementar la movilidad y la flexibilidad. Por ejemplo, el uso de Webinars¹⁹ en los que se puedan impartir temas en directo, o bien abordar preguntas y respuestas de forma colectiva</p> <p>El material es adecuado, yo incluiría un tema específico sobre el ajuste de imagen como parte fundamental para la mejora de la imagen y posibilita trabajar con imágenes de diferentes ajustes de color.</p> <p>También se intentará seguir estas recomendaciones de forma progresiva.</p>
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?	<p>Naturalmente, además hay que fomentar el desarrollo de conocimientos interdepartamentales y proyectos multidisciplinarios, en los que estas materias son básicas.</p> <p><i>En línea con una de las metas del método y el material.</i></p>

¹⁸ El Responsive Design o “Diseño Sensible” es una nueva técnica. Consiste básicamente en adaptar los diseños de las páginas web en función del tamaño de la ventana del navegador

¹⁹ Un *webinar* es un software que te permite hacer el equivalente online a una conferencia.

<p>2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de <i>software</i> y <i>hardware</i> considera necesario para mejorar la calidad educativa?</p>
<p>Considero que sería interesante alguna adaptación de las guías a programas de licencia gratuita como el <i>Gimp</i>. Si bien es cierto que, sabiendo manejar un programa profesional como el Adobe <i>Photoshop</i>, el usar otros de carácter amateur suele ser sencillo, un acercamiento o presentación de los mismos puede resultar interesante y motivador a aquellos que quieran darle un uso más doméstico y/o no puedan permitirse comprar una licencia del programa profesional.</p> <p>Estamos de acuerdo, pero no debemos olvidar que una de las finalidades esenciales del estudiante es su inserción en el mundo laboral, por lo que considero, que todavía conocer <i>Photoshop</i> es una ventaja frente a <i>Gimp</i> para conseguir este objetivo profesional. Espero que sea cuestión de tiempo que esto cambie.</p> <p>Yo incluiría actividades de autoevaluación y de evaluación por pares.</p> <p>También sería adecuado incluir actividades colaborativas, realizar un glosario de términos, recomendar recursos encontrados por los alumnos, etc.</p> <p>Tanto el software como el hardware van cambiando tan rápidamente que lo importante, en mi opinión, es que los procesos de enseñanza-aprendizaje se fundamenten en experiencias y contenidos sólidos que puedan ser transformados y adaptados fácilmente para las nuevas versiones de hardware y software que puedan surgir.</p>
<p>2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta</p>
<p>Para mi es fundamental que al menos uno de los proyectos implique la práctica libre, sin un objetivo concreto. Para los estudiantes, en ocasiones, es difícil definir sus intereses propios, tanto en cuanto a temáticas como en cuanto a herramientas y técnicas. Me parecería adecuado proponerles un ejercicio en el que partiendo de un marco conceptual dado, ellos deciden el proyecto a desarrollar y la técnica.</p> <p>Todos aquellos que le hicieran integrarse en la situación artística del mundo, tomando conciencia de ella.</p> <p>Por ejemplo:</p> <p>Proyectos de conservación y restauración (simulación de resultados)</p> <p>Utilización como realización de bocetos, texturas, acabados etc. (realización de un muestrario de acabados). Potenciar el uso de imágenes en movimiento junto a imágenes estáticas. Las nuevas comunicaciones utilizan cada vez más el movimiento, incluso en trabajos de muy pocos segundos (por ejemplo Vines²⁰) y la diferencia con la imagen estática está desapareciendo.</p> <p>Quizá eliminaría la elaboración de las fichas resumen, que es un material que los manuales de uso de los programas ofrecen, que si bien hace un tiempo eran bastante malos, actualmente están bien elaborados y el línea, con lo cual están siempre actualizados.</p>

²⁰ Vine es una aplicación desarrollada por Twitter que permite crear y publicar vídeos cortos, de una duración máxima de seis segundos, en forma de loop (reproducción continua). Estos pueden ser compartidos a través de la red social Vine o mediante Facebook, Twitter, etc.

<p>Los proyectos realizados y planteados están abiertos para hacer múltiples variaciones y combinaciones. Quizás realizar proyectos con un carácter más integral, es decir, que se coordine desde principio de curso con el resto de los módulos como una unidad didáctica integrada.</p> <p>En la actualidad se está utilizando la realidad virtual y la realidad aumentada. En este sentido hay muchos proyectos que trabajan sobre ello: Rome Reborn, la Fundación Telefónica cuenta con proyectos en este ámbito, Auméntame, etc.</p>
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
<p>Me parece un trabajo con gran dedicación y tiempo. Sin embargo me gustaría resaltar algún aspecto. Por un lado, no queda claro en ningún momento que en el trabajo se vaya a utilizar el programa Photoshop como herramienta de edición de imágenes. Por otro lado no se explica desde un principio cual es el proceso ideal de trabajo con Photoshop. Se parte directamente a explicar las herramientas del programa sin tener en cuenta que siempre que se abre un trabajo en un programa como Photoshop hay que seguir una serie de pautas antes de empezar a trabajar directamente sobre la imagen.</p> <p>El experto en este punto, se olvida que la Aplicación didáctica visual y los medios didácticos disponibles complementan un entorno de aprendizaje mixto. Y este estudio no se centra en la evaluación del entorno mixto, pero es imprescindible y vital para entender el método y los medios didácticos, recordar la función de los períodos presenciales en el proceso de aprendizaje, la relación docente-discente es tutorial, personalizada y complementarias entre sí y esto es fundamental para la mejora de la calidad educativa, al tiempo de enriquecer la metodología emergente.</p>

Figura 54: Tabla de resultados de datos y aportaciones. Aportaciones de los expertos sobre la mejora de la Aplicación didáctica visual: Web educativa y Curso “Guía para crear y manipular imágenes”

En la tabla anterior “Aportaciones sobre la mejora de la Aplicación didáctica”, el investigador cumple uno de los planteamientos, expuestos en anteriores capítulos, de conocer la opinión de los expertos y en base a los datos recopilados, categorizados, tabulados y triangulados, hemos conseguido una batería de propuestas de mejora del método y los medios didácticos. En consecuencia, pretendemos continuar mejorando el entorno mixto de aprendizaje experimentado, de forma continuada y con el ánimo, de conseguir colaboración del resto de la comunidad educativa donde se desarrolla la investigación.

Todas las aportaciones se podrán ir incorporando en sucesivos cursos, es decir, muchas de las recomendaciones u observaciones son posibles líneas de investigación abiertas junto con el apartado de aportaciones del capítulo siguiente.

CAPÍTULO 7:

CONCLUSIONES

Contenido

CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES

7.1. CONCLUSIONES SOBRE LA HIPÓTESIS ESTABLECIDA	207
7.1.1. REVISIÓN DE LOS OBJETIVOS Y SU FUNDAMENTACIÓN	209
7.1.2. UN MÉTODO ECLÉCTICO PARA UN MATERIAL ADAPTABLE	209
7.1.2.1. EL EQUÍVOCO PROVOCADO	211
7.1.3. CONSIDERACIONES FINALES	212
7.2. CONCLUSIÓN FINAL	213
7.3. REFLEXIONES, OBSERVACIONES Y APORTACIONES	214
7.4. POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS	216

Este capítulo resume las conclusiones. A través del estudio, resumen y revisión de los objetivos, con los datos recopilados, reflexionamos sobre la veracidad del trabajo realizado, su aplicación, reusabilidad y futuras líneas de investigación. Y sobre todo el grado de aceptación de la Aplicación didáctica visual y su entorno mixto de aprendizaje.

CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES

7.1. CONCLUSIONES SOBRE LA HIPÓTESIS ESTABLECIDA

Conclusiones alcanzadas después de recopilar, categorizar, tabular y analizar los datos del observador participante, los estudiantes y expertos. El investigador considera que la mayoría de las conclusiones alcanzadas son muy convergentes en la esencia, aunque matizaremos las escasas diferencias destacables.

En cuanto a la formulación de la hipótesis de acuerdo con el método inductivo-deductivo, planteado en el primer capítulo, como hemos dicho, las herramientas de recopilación de datos y su triangulación han confirmado las preguntas iniciales planteadas en esta investigación:

1. *¿Qué se puede hacer en el módulo o materia para mejorar la calidad educativa?*

Un entorno de aprendizaje mixto basado en una metodología emergente aplicada a unos medios didácticos, mediante una plataforma de aprendizaje constructivista como *Moodle*, con excelente grado de aceptación por parte del alumnado durante el desarrollo de toda la experiencia y, en general, por la mayoría de los expertos entrevistados.

2. *¿Es posible diseñar un método didáctico válido para conseguir los objetivos profesionales del alumnado de las Artes Aplicadas al Muro y estudios artísticos afines?*

Se ha diseñado un método didáctico ecléctico, flexible, específico y generalista en constante evolución por retroalimentación continua. Tanto los cuestionarios al alumnado como las encuestas en línea a expertos, coinciden en que la Aplicación didáctica visual esta bien estructurada, es de fácil acceso y navegación, muy completa. En conclusión, se puede observar en la evolución del gráfico de valoración de los participantes, como mejoran sus puntuaciones al ritmo que se consolida el método y los medios didácticos.

3. *¿Es posible diseñar materiales educativos con distintos niveles de profundización e idóneos para la autoformación, la formación a distancia con apoyo tutorial inserta en redes de aprendizaje virtuales, y así complementar la formación presencial?*

Se han elaborado unos medios didácticos, mediante una Web educativa y un aula virtual en la plataforma *Moodle*, junto con el aula real, que ha conseguido un grado de aceptación por encima del 90 % de media, a lo largo de toda la investigación.

Ya concluimos, en el apartado “Resultados. Tabla de datos y convergencia”, donde los expertos coincidían en las entrevistas, que el material elaborado se podría aplicar en los siguientes niveles educativos, desde la ESO, Bachillerato y Formación Profesional, hasta en la universidad, para materias relacionadas con las artes plásticas, la cultura visual o de carácter gráfico-artístico.

La triangulación de los datos, entre observador, estudiantes y expertos, como participantes de la experiencia, ha confirmado la formulación de la hipótesis inicial de este trabajo. Es decir, **la tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen bidimensional en las Artes Plásticas y el Diseño, con el desarrollo e implementación de un método y un material didáctico específico, puede contribuir a mejorar o enriquecer la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.**

4. *¿Es posible desarrollar conceptos teóricos en el alumnado al tiempo que se adquieren las destrezas necesarias para su aplicación?*

También en esta pregunta, incidimos en el grado de consecución de los objetivos subsidiarios de los principales del capítulo 1.

Los tutoriales y proyectos finales, sobre todo éstos últimos son objetivos obligatorios. Los estudiantes en sus observaciones consideran que, en los proyectos finales y tutoriales con actividades personales, se puede desarrollar conceptos teóricos visuales, así como en su utilización en otras materias del currículo.

Los expertos consideran disponer de material que les guía, paso a paso, en el uso de una herramienta, pero permite al alumnado marcar su ritmo de aprendizaje y la gestión del tiempo. Así como aprender a funcionar tomando decisiones en cada momento de forma creativa, encontrar las soluciones que esté buscando, para la realización de sus proyectos, incrementa su motivación en la adquisición de conocimientos.

5. *¿Qué opinan los profesores y alumnos del sector sobre el uso de material educativo de apoyo basado en un método pedagógico multimedia e interactivo en el módulo de Diseño Asistido por Ordenador y asignaturas afines en enseñanzas desde bachillerato, pasando por Estudios Superiores profesionales, así como para el nivel de Grado o equivalente?*

En el apartado 3 “Material educativo de apoyo” del cuestionario, se pregunta sobre este tema y la opinión del alumnado es de un 92 % totalmente de acuerdo con la metodología, los medios didácticos, el diseño, usabilidad y su capacidad para facilitar el aprendizaje.

Los expertos son categóricos sobre esta cuestión, como ya se expuso en la tabla de coincidencias. Les parece muy acertado el planteamiento metodológico, y los contenidos están correctamente secuenciados, para llevar al alumno a un apropiado uso del programa. Se ha orientado para que el objetivo artístico, no se vea relegado a un segundo plano, por el aprendizaje de las herramientas del programa. Se usa la metodología del video tutorial, entre otras, que se está estableciendo como uno de los sistemas más populares de aprendizaje, pero sin olvidar el material impreso.

6. *¿Qué opinan los expertos sobre la utilización (qué, cómo y cuándo) de la metodología y su aplicación práctica en el ámbito de las Artes Aplicadas al Muro en concreto y de las Artes Visuales en general?*

A esta pregunta, se ha respondido con las tablas de convergencia y aportaciones de los expertos, síntesis, donde expresan el alto grado de coincidencia con las hipótesis y línea de esta investigación. Podemos resumir que piensan que la posibilidad de disponer

de un material tan detallado en cualquier lugar y a cualquier hora, mejora sin duda la calidad de la enseñanza.

Por otra parte, la utilización de los sistemas multimedia, comporta una serie de ventajas concatenadas, que hacen difícil aislar una sola variable. Las nuevas tecnologías (procesamiento digital de imagen y sonido, multimedia interactivo, realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial, simuladores, “la nube” y muchos más) son susceptibles de producir métodos, estrategias y recursos de una mayor calidad y mayor grado de participación por parte del destinatario, que pasa de pasivo a activo. Esta mayor participación activa y la calidad del proceso de enseñanza, produce la adquisición de conocimientos significativos. La interactividad ha generado una identificación diferente a la de otros medios tradicionales, sin abandonar éstos. Todo, de alguna manera, se traduce en una mayor motivación e interés.

La parte experimental de este trabajo ha intentado promover un incremento significativo en la eficacia, entre la comunicación docente/disciente, al tiempo que una mayor autonomía del estudiante, entre otras.

7.1.1. REVISIÓN DE LOS OBJETIVOS Y SU FUNDAMENTACIÓN

En el primer capítulo de este trabajo de investigación planteamos los objetivos, los cuales en lo fundamental se han logrado. Para la consecución estos objetivos, se fundamentó en argumentos más específicos, después de la triangulación de datos que revisamos:

1. *Valorar si la carga lectiva asignada al módulo o materia es suficiente para impartir los contenidos del curso con la idónea calidad educativa.*

Este objetivo ha sido valorado por todos los participantes (estudiantes, expertos e investigador) con un porcentaje por encima del 90% que la carga lectiva es insuficiente para impartir los contenidos.

2. *Determinar la eficacia de la tecnología digital aplicada a la didáctica de la imagen en la mejora del aprendizaje.*

Se ha investigado y experimentado, cómo ha sido la incorporación de las nuevas tecnologías a la didáctica artística en la enseñanza de Artes Plásticas y Diseño y Bachillerato de Artes, para realizar una prospectiva educativa. Se ha entendido, la necesidad de la elaboración de material didáctico que facilitara el aprendizaje del software de realización de tareas, como *Photoshop*, al tiempo que permitía el aprendizaje de conceptos y actitudes en el módulo de Diseño Asistido por Ordenador en el Ciclo Superior de Artes Aplicadas al Muro y la asignatura Tecnologías de la Información y la Comunicación del Bachillerato de Artes, en particular y en la enseñanza artística en general.

También hemos recopilado, investigando, clasificando y analizando material didáctico y de apoyo en soporte escrito y digital, así como en la Red. Básicamente en castellano, aunque también se han revisado de forma superficial en distintos idiomas como inglés, portugués ...

3. *Investigar modelos metodológicos y su aplicación didáctica que gestionen la adquisición de conocimientos de destrezas, conceptos y actitudes.*

Hemos estudiado, analizado, indagado y experimentado en el uso de aplicaciones para el diseño y creación de material didáctico digital multimedia e interactivo diverso, para su aplicación en la enseñanza artística, que facilitara el aprendizaje y mejorara la enseñanza de materias afines a las impartidas por el investigador.

También accedimos a múltiples herramientas, programas y plataformas educativas de interés para la investigación, sobre todo en el ámbito del área artística.

4. *Adaptar a la praxis el método emergente, implementando una Aplicación didáctica (Web educativa y curso virtual) para estudiar desde la experiencia, su incidencia como material de apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje presencial.*

Proponer un modelo metodológico fundamentado y su aplicación didáctica en formato digital y analógico, que gestione la adquisición de conocimientos de destrezas, conceptos y actitudes.

La realización de una aplicación didáctica estructurada en formato digital y analógico, como material educativo de apoyo para un entorno de aprendizaje mixto.

Para una mejora en la calidad del proceso enseñanza aprendizaje, se ha propuesto un modelo concreto, basado en un entorno de aprendizaje mixto, con una Web educativa y un curso estructurado en la plataforma virtual *Moodle*, que facilita la práctica docente para conseguir las metas esenciales de adquisición de conocimientos, destrezas, conceptos y actitudes.

5. *Comprobar la valoración de los estudiantes de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de Artes acerca del método emergente y su Aplicación didáctica, en donde ellos pueden controlar su proceso de aprendizaje.*

Los cuestionarios de los estudiantes, la evolución de los resultados, legitimada por el estudio estadístico (anexo III) y las opiniones de los expertos. La representación gráfica resultante es clara la valoración altamente positiva del método, su aplicación práctica y entorno de aprendizaje.

6. *Documentar la valoración de la Aplicación didáctica como recurso docente por expertos: profesionales, profesores del ámbito de Educación Plástica, Visual y/o Tecnológica y en enseñanzas afines.*

Las opiniones manifestadas por los expertos en la encuesta y su valoración y grado convergencia. La representación gráfica resultante es clara la valoración altamente positiva del método, su aplicación práctica y entorno de aprendizaje.

Se ha conocido la opinión de los expertos del sector sobre la incorporación de las TIC en el aula (Anexo IV).

7.1.2. UN MÉTODO ECLÉCTICO PARA UN MATERIAL ADAPTABLE.

Ante una sociedad bombardeada por mensajes basados en el lenguaje visual, desde los medios de comunicación, la publicidad, el ocio..., la pluralidad y diversidad de información, junto con la oferta multimedia existente en la cultura actual, nos obliga a emplear un método didáctico acorde con una predominante cultura audiovisual e interactiva en constante cambio. El método utilizado ayuda a optimizar el tiempo, para localizar la información por la Red, adquirir conocimientos y destrezas específicas, así como generar pensamiento crítico y propio del alumnado.

El método de trabajo que se propone, pretende la contemporaneidad y estar acorde con el siglo XXI. Sin embargo, tiene su base en el aforismo de un filósofo perteneciente a una cultura milenaria y no occidental como Confucio, al cual parafraseamos en la primera cita del trabajo: *“Lo escuché y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí”*. Esta frase es para el investigador la esencia del arte de enseñar, pues sólo puede evidenciar que ha aprendido, quien es capaz de aplicarlo. También la idea

está empapada por la creencia en lo visual como procedimiento nemotécnico y la praxis como el camino más seguro para el aprendizaje, por lo que no descubrimos nada, si afirmamos que la máxima es propia de un visionario adelantado a su tiempo y perdura en él. Creemos que es obligado acabar esta reflexión con una proposición del sabio mencionado: “Estudia el pasado para pronosticar el futuro”.

Tanto el método como los materiales educativos, están basados fundamentalmente en una visión constructivista, donde el papel del docente es de instigador, guía y apoyo para que el estudiante adquiera el conocimiento con su esfuerzo y, facilitar la adaptación a sus circunstancias personales, poco a poco apoyado en unos materiales interesantes y bien elaborados, junto con circunstancias (currículum oculto) también adecuadas y favorecedoras del proceso de enseñanza, para que los aprendizajes sean efectivamente significativos.

El método se basa en la impartición de clases magistrales presenciales, donde previamente se proporciona directrices, apuntes, esquemas, resúmenes, enlaces... en soporte digital e impreso, para que el alumno pueda prestar mayor atención a la explicación teórica, práctica o teórico-práctica y, durante el desarrollo de la unidad didáctica, el estudiante pueda añadir las anotaciones aclaratorias que considere oportunas sobre el soporte que prefiera, digital o impreso. Para poder realizar todo el método, hay que resaltar la necesidad de la dotación ideal de equipamiento informático, debería ser de un puesto de trabajo por estudiante, por razones obvias, en opinión del investigador.

El diálogo, debates e interacción con el docente y estudiantes en el aula deben ser fluidos y con inmediatez, en todo caso, las pautas del ritmo lo marcara el profesorado (para evitar perdidas de tiempo), aunque la *Aplicación didáctica*, también permite la personalización del aprendizaje por parte del estudiante. Estos instrumentos son de gran utilidad y versatilidad para favorecer un ambiente que propicie las intervenciones orales de manera correcta, la pérdida del miedo a hablar en grupo del alumnado y, allane el terreno para el trabajo colaborativo que se realizara *a posteriori*. El docente puede dejar de ser un “loro necesario”, para ocuparse de solucionar cuestiones, que antes del entorno mixto, por motivo de tiempo no podíamos resolver.

Una función esencial en lo comentado en el párrafo anterior, lo tienen los tutoriales en video del material, como recurso de apoyo muy demandado por el alumnado. Deben ser distribuidos entre los estudiantes, en función de las dificultades detectadas, como falta de asistencia, deficiente nivel inicial de conocimientos o progreso inadecuado. Estos video tutoriales permiten al profesorado y al alumnado, la personalización y autoregulación del proceso de aprendizaje. Son un material didáctico de refuerzo, complementario para realizar de manera no presencial y virtual, que permite unificar el seguimiento y progreso del proceso de aprendizaje del alumnado, en el aula real y virtual.

De acuerdo con la filosofía de Confucio, se trata de aprender a través de la práctica y no de la memoria, para ello aprovechamos los mecanismos naturales del aprendizaje: **la experimentación, la observación y la reflexión.**

7.1.2.1. EL EQUÍVOCO PROVOCADO

Apoyándonos en lo dicho en el párrafo anterior, a lo largo de la práctica educativa diaria, observamos que los errores cometidos habitualmente por el alumnado, podíamos convertirlos en una estrategia planificada del método didáctico emergente, es decir, utilizar *el equívoco provocado*.

Al conducir de forma deliberada al error o fallo. En definitiva, se trata de utilizar la equivocación reiterada del estudiante en el proceso de aprendizaje y, que en lugar de considerarla como adversidad que arrastra al conflicto en sentido negativo. Este conflicto, en función de cómo se resuelva, puede ser positivo y una gran herramienta pedagógica, para inducir a la reflexión, la asimilación y fijación de destrezas y contenidos en las realización de tareas, así como asimilación de conceptos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

7.1.3. CONSIDERACIONES FINALES

El investigador espera haber conseguido elaborar un método didáctico y un material de apoyo acordes con el principio de siglo. Con el trabajo realizado, dirigido a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las artes plásticas y visuales, al tiempo que pueda ser reutilizado por docentes que impartan materias con contenidos afines y diferentes niveles educativos.

Aunque los constantes e imprevisibles avances tecnológicos supongan una dificultad para la perdurabilidad de la validez del trabajo, los fundamentos son básicos y esenciales, concebidos para su aprovechamiento en la enseñanza de las Artes Aplicadas al Muro, Tecnologías de la Información y Comunicación y materias que compartan contenidos y objetivos del campo de la enseñanza visual en la actualidad y en el futuro. Esperamos que el aprovechamiento del trabajo sea duradero. Su vigencia depende de que se realicen modificaciones que lo actualicen y adapten, lo cual no debería presentar demasiadas dificultades. La variedad de formatos y aplicaciones utilizados en el material de apoyo permite una previsión de futuro fácil y reutilizable por el colectivo docente.

Esta investigación, se ha basado en líneas de investigación precedentes, que se han señalado con anterioridad y que en su momento o actualmente, siguen potenciando el uso de las nuevas tecnologías en proceso educativo. Los materiales del trabajo están destinados a fundamentar las bases para el diseño y elaboración de recursos educativos y material de apoyo. De este modo, se deja abierta la posibilidad de iniciación de proyectos similares, que coincidan en estructura, procedimientos y objetivos, de manera que sirva como otro referente para estas líneas y estrategias de trabajo en el campo de la enseñanza artística.

El método y el material también deben permitir que la persona interesada en el arte, el tratamiento de la imagen y las aplicaciones de imagen digital puedan iniciar, recordar o completar su formación en esta área de conocimiento, de manera autodidáctica en función de sus intereses y circunstancias.

Es importante facilitar el acceso a los medios didácticos desarrollados al profesorado de las asignaturas artísticas que permitan su aprovechamiento y optimización, dándole la mayor difusión posible bajo las licencias de *Creative Commons*.

Los alumnos matriculados en centros educativos, optimizaran su tiempo y aumentarán el rendimiento, si son guiados por profesores que les asesoren y guíen, para la mejor comprensión de los conceptos y destrezas.

El profesorado, puede y tiene que estar preparado para ejercer este papel, y el material está diseñado para facilitar su formación y puesta al día mediante la Guía didáctica del docente y el mismo material para el aprendizaje que el alumno (DVD adjunto con anexo I). Por tanto, el trabajo también permite fomentar el desarrollo de la formación teórica y práctica, para el uso del ordenador como herramienta didáctica y gráfica del profesorado, ayudándole a incorporar las nuevas

tecnológicas en el trabajo diario del aula a través de un material práctico, atractivo y que facilita la práctica docente.

El investigador al conocer bien, por su trayectoria profesional, la carencia de formación tecnológica de algunos profesores/as de disciplinas como dibujo artístico, proyectos, maestros de taller... y debido a la dificultad que entraña la falta de formación, requiere en muchos casos, la colaboración de la figura actual del Coordinador de Tecnologías de la Información (TIC) o similar, que cualquier centro del siglo XXI debe disponer, para que allane y facilite el acceso necesario en la incorporación y adaptación del material del presente trabajo, aunque habría que descargar la coordinación de otras responsabilidades.

Este trabajo cumple con la idea, de que ya no es tan necesario defender y teorizar sobre todas las ventajas de comunicación grupal y personalizada de tipo visual, sonoras, interactiva, hipertextual, multimedia, virtual... que de forma natural aporta la incorporación de los ordenadores y sus aplicaciones en el proceso de aprendizaje en el aula y fuera de ella. Ya es tiempo, de aplicar las teorías en métodos en el centro educativo y adecuarlo a sus características para adaptarlo al alumnado.

Las conclusiones se han realizado con el pensamiento de que seguirán siendo válidas durante un largo periodo de tiempo, al ser actualizados según necesidades, pero eso sólo el tiempo lo dirá. En este punto, resulta fundamental la estandarización de los procesos de combinación, empaquetamiento y transferencia de contenidos digitales educativos para poder compartirlos. Pero esa estandarización todavía no está ni concretada y mucho menos consolidada, cuando es un factor clave para poder garantizar la perdurabilidad de cualquier material educativo digital que se realice.

Como conclusión inmediata a lo expuesto, podemos ver que el trabajo es ambivalente, desde el punto de vista formativo, pues va dirigido a dos tipos de destinatarios: el profesorado y el alumnado.

7.2. CONCLUSIÓN FINAL

Vistos los resultados obtenidos, lo positivo y motivador de la experiencia con la Aplicación didáctica elaborada, que ha supuesto un modo muy útil para el alumnado su implantación, al mejorar su proceso de aprendizaje. Al tiempo que ha permitido al docente crear, experimentar, observar, reflexionar y evaluar su labor diaria, en consecuencia se ha enriquecido y facilitado el proceso de enseñanza aprendizaje al discente y docente.

La incorporación de nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje se ha recibido satisfactoriamente por parte del alumnado, lo que ha favorecido la motivación para el autoaprendizaje, el trabajo colaborativo e interdisciplinar mediante el uso de la Aplicación Digital creada (Web educativa y curso virtual) como apoyo y extensión del trabajo presencial del aula.

Se ha conseguido una actitud activa de los estudiantes, a través de la aplicación de múltiples teorías y estrategias pedagógicas, para que construyan su propia sabiduría a partir de sus propias experiencias y adquiriendo conceptos sobre estética, crítica de arte, historia del arte y la producción artística. El alumnado ha desarrollado habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y así transformarla en conocimiento independiente. Estas competencias conseguidas, implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva, al seleccionar y modificar la información, así como sus fuentes, utilizando las distintas herramientas tecnológicas que así lo

demanden. En los estudiantes analfabetos digitales, como mínimo se ha despertado en ellos una nueva visión interesada por las múltiples posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

De acuerdo con las directrices del proceso de Bolonia y del Espacio Europeo de Educación Superior, somos conscientes de la obligación de enfocar la enseñanza hacia el aprendizaje activo del alumno y encontrar nuevas metodologías que permitan perfeccionar la labor docente e incorporar nuevas prácticas o herramientas en consonancia con el nuevo siglo.

Consideramos que este trabajo, como iniciativa metodológica, no puede ser puntual ni individual, sino que lo ideal sería que se convirtiese en un proyecto con continuidad para perfeccionar la técnica e incorporar nuevas prácticas o herramientas que enriquezcan el proyecto en constante evolución, con el fin de desarrollar y perfeccionar el método educativo para que sea más sólido, estable y contrastable, a través de su aplicación sistemática en diversas asignaturas y disciplinas de la enseñanza artística.

La actitud adoptada por los estudiantes (y buscada) ante los recursos digitales diseñados, es encontrar material de apoyo que facilite de manera eficaz el proceso de enseñanza aprendizaje y mejore la calidad educativa mediante interfaces multimedia agradables, sencillos de utilizar y motivadores, por medio del fomento de temas de interés personal o profesional, de la vida cotidiana actual... Los resultados de los cuestionarios y encuestas a expertos han sido concluyentes, una amplia mayoría manifiesta estar casi totalmente de acuerdo con la hipótesis planteada, después de experimentar la *Aplicación didáctica* creada para la experiencia del método emergente y los medios didácticos elaborados.

En ocasiones al cuestionar en qué ha consistido el trabajo: ¿investigar, enseñar investigando, enseñar, investigar enseñando? Nuestro interés a lo largo de estos años ha estado centrado en definitiva, en desarrollar una método fundamentado en una aplicación teórico práctica, progresiva en dificultad hasta llegar a proyectos finales complejos. Todo este trabajo en el marco de un proceso de investigación, que permite aprender de la experiencia adquirida en la práctica educativa, con el fin continuar mejorando el proceso enseñanza aprendizaje.

Podemos concluir que el trabajo de investigación teórico práctico ha superado las expectativas iniciales, así como que se han cumplido los principales objetivos planteados y legitimado la tesis planteada en base a la triangulación datos cualitativos y cuantitativos.

7.3. REFLEXIONES, OBSERVACIONES Y APORTACIONES

En el siglo XXI, es incuestionable que asistiremos a una revolución en el qué, cómo y dónde del proceso educativo. Pero hace años, que la industria editorial ha incorporado nuevos recursos multimedia y material didáctico, apoyados en tecnología digital. La opinión del autor sobre cualquier cambio, modificación y por supuesto, revolución que se quiera realizar, con éxito en el ámbito educativo, tiene que contar con el apoyo del educador, y en España todavía estamos lejos de profesionalizar al profesorado. No queremos extendernos demasiado en un tema que daría para mucho, pero baste decir, que si queremos un mejor nivel educativo del país, primero habría que mejorar el nivel del profesorado y para ello, se debería de empezar por que todo el profesorado tuviera una formación específica básica y necesaria, que le habilitara y legitimara como docente. No, como ocurre en la actualidad, donde recién licenciados se dedican a la docencia, con el pobre bagaje

de unos conocimientos adquiridos en la universidad, para insertarse en el mundo laboral lo antes posible. Algunas disciplinas, están abocadas a la enseñanza como única salida profesional, pero los interesados aprenden a ser docentes de manera “indecente”. Insistimos, que es mediante el transcurso de cursos académicos, ejercitando la práctica docente, lo que permite adquirir la formación de calidad que debe aprehender un buen profesor/a y que sólo conseguirá después de bastantes añitos, si pone interés por mejorar como profesional, pagándolo con su esfuerzo personal, para recibir poco reconocimiento y... no nos queríamos extender.

Retomando el hilo del principio del párrafo anterior, en relación a la revolución educativa por medio de las nuevas tecnologías y la alfabetización digital del profesorado, se debe intentar realizar mucho más material educativo digital intercambiable, compuesto por unidades didácticas que amplíen contenidos específicos en la educación artística, con el fin de disminuir las numerosas lagunas existentes en la actualidad. Pues bien, este trabajo está en ese camino, de contribuir para que la comunidad educativa consiga herramientas, que permitan al profesorado exponer, comunicar y adecuar contenidos relacionados con la cultura visual, mediante aplicaciones multimedia de manera fácil y ágil. Así como también, acceda el alumnado a medios interactivos e intuitivos, que faciliten el proceso de aprendizaje, potenciando sus habilidades y creatividad de forma amena.

Con el estudio de las perspectivas tecnológicas para la educación artística en general y para las artes aplicadas en particular, durante la primera década del siglo XXI, como ya hemos expuesto, hemos asistido al nacimiento de nuevos métodos y sistemas de aprendizaje de mano, como no puede ser de otro modo, de un profesorado adaptado y liderando estos nuevos estilos de enseñanza aprendizaje, basados en las nuevas tecnologías, Internet y el trabajo colaborativo que, en las artes aplicadas, incidirá en mejorar el trabajo proyectual del alumnado en todas las disciplinas.

Otra reflexión basada en los conceptos del estilo de vida actual o cultura postmoderna, como son el *aprender a aprender*, para mantener el proceso de *aprendizaje a lo largo de toda la vida*. Debemos matizar, que esta reflexión-conclusión es aplicable como generalidad, pero no olvidemos que el presente trabajo siempre mantiene como referencia la enseñanza artística de las artes aplicadas y la cultura visual. Estas nuevas realidades obligan al colectivo docente a un continuo reciclaje, el cual debe estar respaldado por la Administración educativa que corresponda en cada momento. El estado debe facilitar a los docentes tiempo para su actualización mediante seminarios, cursos, asistencia técnica especializada y equipamiento; no puede pensar que el colectivo docente puede asumir el ritmo de todos cambios y los nuevos retos que se plantean sobre sus espaldas sobrecargadas, por la incorporación de nuevos contenidos, como todo el arte digital, la infografía, redes sociales, nuevos modos de comunicación... y la evolución de procedimientos que requieren también su atención y esfuerzo, como las tutorías telemáticas al alumnado, la educación virtual, la complementariedad de la enseñanza virtual y presencial...

El investigador debe resaltar la necesidad e importancia de la alfabetización “visual y digital”, desde el marco de la educación artística y el valor formativo del arte, usado como herramienta para la adquisición del conocimiento y la capacidad de generar pensamiento crítico propio.

Todas estas reflexiones concluyentes, son el resultado del trabajo de investigación realizado en el capítulo sobre el marco teórico como punto de partida y fundamentación de la investigación, que se centró en una praxis, plasmada en un método didáctico que se plasma en la Web educativa con el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes”.

7.4. APORTACIONES PARA POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS.

En los tiempos de la segunda revolución industrial, se inició un proceso de innovaciones tecnológicas, que tuvo lugar entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX. La invención del motor de combustión, se trasladó a un cambio en los medios de transportes que, reflejaron movimientos artísticos como el futurismo, impresionados por la nueva velocidad de los tiempos modernos y que determinó un nuevo concepto de vivir para una generación. La cual, conforme a la velocidad del transporte junto con la invención del teléfono, consiguieron que las poblaciones del mundo estuvieran más cerca y las distancias de repente se volvieran más cortas. La humanidad había puesto una velocidad más, y eso se reflejó en el arte del siglo XX, donde el número de movimientos artísticos creció exponencialmente, sin comparación con lo ocurrido hasta entonces.

No deja de ser curioso, que también en un periodo transitorio de los siglos XX al XXI, se establezca cierto paralelismo en el cambio del concepto de distancia y la cuantificación del tiempo.

De la sociedad de la información y la globalización del mundo contemporáneo emana un cambio, en relación con el concepto y valoración de la distancia. La distancia, de nuevo, se reduce cada vez más, como consecuencia, el tiempo también se relativiza, el mundo de las comunicaciones y la generalización del uso de las tecnologías satélite, televisión por cable, las autopistas de la comunicación con la red de redes, la telepresencia o comunicación virtual... e incluso la necesidad de la presencia física, disminuye con novedosos proyectos revolucionarios, como intervenciones quirúrgicas a distancia, sin necesidad de interacción física directa, mediante sistemas avanzados de monitorización y robótica. Incluso ya en el 2010 en Corea, se experimentaba con un robot profesor. Todos estos avances, han contribuido a que se produzcan numerosos cambios en la manera de entender el mundo, el nacimiento de nuevas realidades, una nueva sintaxis del lenguaje que genera nuevos modelos de pensamientos y procedimientos.

La educación y el sistema educativo, no puede ni debe permanecer al margen de todos estos avances y los que, sin duda se producen constantemente y se producirán al ritmo frenético de las nuevas tecnologías. Los planteamientos pedagógicos y didácticos, deben adaptarse a las nuevas exigencias de la sociedad, donde la relativización de las distancias, el tiempo y la interacción, se nos presentan como realidades con múltiples posibilidades en el mundo educativo.

Es difícil predecir cómo será el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula del futuro, del mismo modo que es prácticamente imposible vislumbrar los avances tecnológicos a sólo cinco años vista. Pero en el trabajo realizado, se cuenta con la combinación de la enseñanza virtual con la presencial, como complementaria y no como sustitutiva. Del mismo modo que la figura del profesor debe adaptarse y evolucionar al ritmo de la sociedad y sus necesidades, como siempre ha sido, el investigador no concibe una educación de calidad, sin esta figura y el espacio del aula real, sobre todo en materias prácticas, características de las Artes Plásticas y el Diseño, Bellas Artes... Pero nunca se sabe, y lo imposible o inconcebible hoy, puede ser lo habitual mañana, del mismo modo que las utopías del ayer, son la realidades del hoy.

Por tanto, la propuesta para el aula de hoy, es liberarla de actividades que se realizan en la actualidad, como la adquisición de contenidos sobre destrezas y conceptos, para poder realizar trabajos proyectuales, colaborativos y pluridisciplinarios, que requieren la aplicación de los contenidos adquiridos para demostrar su asimilación y aprendizaje, al tiempo que potencien y

propicien el trabajo grupal e individual, siempre y en todo momento instigado y guiado por los docentes. Es cierto que estos tipos de trabajos se pueden realizar a distancia, pues la enseñanza *e-learning* lo permite a través de variadas herramientas telemáticas, mediante foros, tutorías de seguimiento, chat, video conferencias... Pero es muy difícil poder igualar las ventajas propias de la atmosfera existente en la enseñanza presencial, que también instrumentalizan docente-estudiante de manera bidireccional a través del contacto físico, el lenguaje no verbal, las vibraciones actitudinales, la empatía e inmediatez para que el profesorado y alumnado puedan reconducir el proceso, estrategia, metodología o problemas detectados en el proceso de aprendizaje, *in situ* y con la presencia del docente y su cercanía para la réplica del alumnado y viceversa.

De cualquier forma, de los numerosos estudios realizados en la actualidad, se deduce la labor docente como imprescindible para garantizar un adecuado aprendizaje, si bien, cualquier recurso u objeto de aprendizaje de tipo digital es valorado como positivo y enriquecedor, siempre y cuando exista un componente previo de naturaleza presencial en la asignatura.

En definitiva, parece interesante que el profesorado de Artes Plásticas y Diseño, junto con el colectivo docente de educación artística en general, haciendo uso de las potencialidades de entornos virtuales, en coherencia con las directrices e indicadores establecidos en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior, ofrezca al alumnado diferentes recursos didácticos, objetos de aprendizaje y apoyos tutoriales que puedan contribuir por un lado, a mejorar íntegramente el proceso de enseñanza-aprendizaje, y por otro enriquecer los conocimientos, competencias y destrezas adquiridas por el profesorado y alumnado de Artes Plásticas y Diseño y enseñanzas afines.

El inconveniente del método estriba en los conocimientos tecnológicos mínimos que ha de disponer el profesorado para superar las posibles dificultades técnicas, que surgen al elaborar o reutilizar material de apoyo y preparar las clases, junto con la inversión de tiempo necesaria, pueden desanimar a muchos. A favor debemos de reivindicar, que aunque los contenidos se han de actualizar de tiempo en tiempo, la inversión importante en formación y tiempo se realiza al principio, después es un trabajo de mantenimiento.

El carácter ecléctico en la metodología no está sólo en la combinación de medios: texto, enseñanza con vídeo, *webquest*... como objetos digitales de aprendizaje y las TICs como herramientas de apoyo a la enseñanza presencial. La potenciación de un **entorno de aprendizaje mixto**, que permite alternar la enseñanza presencial con la que no lo es, en la actualidad consideramos que es la mejor forma gradual de adaptar una enseñanza basada en la práctica del taller o clase teórico práctica, por lo menos hasta que la tecnología sea accesible y real para el profesorado y éste genere simuladores virtuales y asistencia telemática para poder suplir, en opinión del sector, la inevitable presencialidad del trabajo de taller.

La metodología, su adaptación y mejora, puede plantear problemas que afectan a diferentes disciplinas y expertos. Problemas técnicos y conceptuales que son solubles con la colaboración de distintos miembros de la comunidad educativa de un centro: un responsable en contenidos, asistencia técnica informática, un editor de contenidos textuales y gráficos y un asesor pedagógico. Es posible que todos estos conocimientos se puedan reunir en una persona, pero si somos realistas, es poco probable. Por lo que se recomienda la creación de grupos de trabajos multidisciplinares para realizar, remodelar, adaptar y desarrollar material nuevo o reutilizable (seminarios, grupos de trabajo...)

Una cuestión emergente en la sociedad global y que va a ir adquiriendo cada vez mayor importancia en la enseñanza y el aprendizaje, son las nuevas posibilidades de comunicación, que se convierten en un factor que está, no sólo cambiando las herramientas didácticas, sino que ha cambiado la forma de educar y de aprender. Todo este abanico que componen las “nuevas tecnologías de la comunicación” como los teléfonos móviles, el correo electrónico, Internet, los SMS, los blogs, Google, el P2P, Messenger, Wikis, video conferencias, Redes sociales (Facebook, Myspace...), en constante evolución y a un ritmo frenético. Esta tendencia entraña riesgos y ventajas, pero nos centramos en lo segundo, la flexibilidad para el desarrollo de programas, contenidos, actividades, ejercicios, seguimiento, evaluación, atención y aprendizaje individualizado, interactividad e interacción, aprendizaje colaborativo... Es todo un universo de posibilidades didácticas por descubrir y aplicar en la educación, y solo es la punta del iceberg.

El futuro o la previsión es algo que puede dar vértigo a cualquiera, es importante adoptar una actitud de tranquilidad. El docente debe observar, reflexionar y adaptar, desechar o aplicar al ritmo que sus necesidades, capacidades y circunstancias se lo permitan. Hemos de aprender a aprender de forma constante, y también a desaprender lo aprendido a nuestro propio ritmo, tranquilos, reposadamente, asumir la imposibilidad de estar a la última, ni queremos, ni podemos, ni es necesario, incluso puede ser contraproducente para lograr nuestros objetivos. Es muy peligroso dejarnos embaucar por el ritmo marcado por las empresas relacionadas con el mundo de las nuevas tecnologías. La empresa se rige por reglas de mercado, el mercado se mueve por beneficios, los beneficios son dinero, y este no sigue la misma lógica, ni la dinámica que conviene e interesa al progreso de la acción educativa en particular, y a la comunidad educativa en general. La educación no se puede medir con los mismos parámetros utilizados por la industria, donde se prioriza la rentabilidad. La educación es un bien social que se rige fundamentalmente por parámetros cualitativos, donde el rendimiento se obtiene a largo plazo, nunca de forma inmediata como les gustaría a políticos y empresarios. Pero sin embargo, si el trabajo educativo se ha hecho bien, es la inversión más rentable que el estado y la sociedad pueden realizar, es el futuro y no es medible con perspectivas empresariales y políticas de cortas miras, pero si se tiene la suficiente paciencia para que de sus frutos. No sólo mejora el futuro PIB del estado, la cosecha nos proporcionara avances en todos los campos del saber a través de la formación y el conocimiento, que permita conseguir la riqueza más preciada y solidaria, como una sociedad más justa y tolerante acercándonos a todos un poco más a la felicidad, que al fin y al cabo es el objetivo primordial de la educación y la vida.

En resumen, la realidad es la que establece o determina, en muchos aspectos los métodos y los medios que la educación necesita. Todos los avances que existen y se avecinan, tendremos que incorporarlos en el aula, para que esta sea un reflejo de la vida cotidiana y enriquecer el proceso de aprendizaje para preparar al alumnado que sea un profesional feliz en ella.

Este trabajo también se enmarca en una línea de investigación abierta, en aplicaciones actuales y futuras, de acuerdo con dos recomendaciones esenciales para la comunidad educativa de la Comunidad de Madrid:

1. La incorporación del profesorado de disciplinas artísticas de todos los niveles y cuerpos docentes, para seguir la misma línea o similar a la investigación y trabajo que la presente. Es importante la colaboración del colectivo, con material y recursos didácticos, aunque sean en soportes tradicionales que sean susceptibles de

digitalización, que enriquezcan y posibiliten un fondo documental, para la creación de recursos y material de apoyo digital con contenidos de las enseñanzas artísticas, pues sigue siendo un sector deficitario a día de hoy.

2. La incorporación de técnicas telemáticas, propias de la enseñanza no presencial o a distancia, que permita el apoyo tutelado del alumnado a través de la red como complemento a su formación presencial. El investigador ha podido constatar la demanda real de este apoyo y medio de comunicación por parte del alumnado, que sin duda irá en aumento con las nuevas generaciones, donde la comunicación virtual es algo cotidiano y familiar en los nativos digitales.

Este seguimiento del alumnado por parte del profesorado, exige tiempo y este debe de regularse y contemplarse en el horario lectivo del profesorado, consultar el correo electrónico, la videoconferencia, el seguimiento de los cursos virtuales y su actualización, blogs, foros... de la enseñanza aprendizaje en línea requieren de un esfuerzo suplementario del docente que revierte directamente en la calidad educativa y el proceso de aprendizaje.

El investigador ya esta trabajando en el nivel medio y superior en la misma línea que el curso “Guía para crear y manipular imágenes”. Pero se intentara implementar el método en los nuevos planes de estudios de la familia profesional de la escultura, entre otros ciclos de posible implantación. Para posteriormente extender e implementar una centro de aprendizaje virtual que se complemente y apoye todas las materias.

Por último, cada docente adaptara la Aplicación didáctica visual a su materia, programada para atender su alumnado, estableciendo prioridades metodológicas, procedimentales, conceptuales, que permitan la consecución de los objetivos previstos en su respectivos programas educativos.

El autor de este trabajo continuara la línea de investigación iniciada e intentara extrapolar y adaptar el método al resto de los módulos que se imparten en la Escuela de Arte La Palma.

CAPÍTULO 8:

REFERENCIAS, BIBLIOGRAFÍA E ÍNDICE DE FIGURAS

Contenido

CAPÍTULO 8: BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS E ÍNDICE DE FIGURAS

8.1. BIBLIOGRAFÍA	223
8.2. TESIS CONSULTADAS.....	227
8.3. MEDIOS ELECTRÓNICOS	229
8.4. ÍNDICE DE FIGURAS.....	233

CAPÍTULO 8: BIBLIOGRAFÍA, REFERENCIAS E ÍNDICE DE FIGURAS.

8.1. Bibliografía

- Acaso, M. (2005). Didáctica de la sospecha. Qué considero interesante investigar en el campo de la Educación Artística a principios del siglo XXI. En R. Marín Viadel, *Investigación en Educación Artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales* (págs. 11-18). Granada. En Marín Viadel, R. (Ed.) : Universidad de Granada y Universidad de Sevilla.
- Acaso, M. (2006a). *Esto no son las torres gemelas. Como aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata.
- Acaso, M. (2006b). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.
- Acaso, M. (2012). *Pedagogías invisibles. El espacio del aura como discurso*. Madrid: Catarata.
- Acaso, M. (2013). *rEDUvolution*. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M., Ellswort, E., & Padro, C. (2011). *El aprendizaje de lo inesperado*. Madrid: Catarata.
- Adell, J. (2007). *Internet en el aula: las WebQuest*. Granada, Andalucía: Octaedro .
- Ades, D. (2002). *Fotomontaje*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Aguirre Arriaga, I. (2005). *Teorías y prácticas en la Educación Artística*. Barcelona: Octaedro.
- Alonso Erasquin, M., & Matilla, L. (2001). *Imágenes en acción*. Madrid: Akal.
- Antúnez, N., Ávila, N., & Zapatero, D. (2008). *El arte contemporáneo en la Educación Artística*. Barcelona: Eneida.
- Antúnez, N., Ávila, N., & Zapatero, D. (2008). El arte contemporáneo en la Educación Artística. En T. Gutiérrez Párraga, *La necesidad pedagógica del arte moderno* (págs. 15-24). Madrid: Eneida.
- Antúnez, N., Ávila, N., & Zapatero, D. (2008). El arte contemporáneo como recurso en la Educación Artística. En N. Antúnez, N. Ávila, & D. Zapatero, *El arte contemporáneo en la Educación Artística* (págs. 1-12). Madrid: Eneida.
- Armenteros Gallardo, M. (enero de 2006). Aprendizaje hipermedia. *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(1), 321.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Bansky. (2006). *Spank the Monkey*. Alemania: Die Gestalten Verlag.
- Bargueño, E., & Nuere, S. (2011). Historia y desarrollo de las enseñanzas artísticas en educación secundaria obligatoria y bachillerato de Artes. En F. Esquinas, & M. Sánchez Zarco, *Dibujo: Artes plásticas y visuales. Complementos de formación disciplinar*. (Vol. 1, págs. 25-42). Barcelona: Formación del profesorado. Educación Secundaria. Ministerio de Educación - Graó.
- Barker, J., & Tucker, R. (1995). *Un proceso de transición en la educación europea "The Interactive Learning Revolution, multimedia in Education and Training*. New York: Interactive Learning Federation & Kogan Page & Nichols Publishing.
- Barthes, R. (1995). *La cámara lucida: nota sobre la fotografía* . Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (1995). *Lo obvio y lo obtuso imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Bartolomé, A. (1999). Hipertextos, hipermedia y multimedia: configuración técnica, principios para su diseño y aplicaciones didácticas. En J. Cabero, *Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación del siglo XXI*. Murcia: DM.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Beach, A. (2009). *Técnicas de compresión de video*. Madrid: Anaya .
- Best, W. (1960). *Cómo investigar en Educación*. Madrid: Morata.

- Blaxter, L., Hughes, C., & Tight, M. (2000). *Cómo se hace una investigación*. Barcelona: Gedisa.
- Bruner, J. S. (1966). *Towards a theory of instruction*. Cambridge.: Harvard University Press.
- Bunge, M. (2001). *La investigación científica*. México: Siglo XXI.
- Busquet, L. (1977). *Para leer la imagen*. Madrid: Publicaciones ICE.
- Caplin, S. (2003). *Photoshop. Retoque y montaje*. Madrid: Anaya.
- Caplin, S. (2006). *Photoshop CS2. Retoque y montaje*. Madrid: Anaya .
- Chomsky, N. /. (2003). *Cómo nos venden la moto*. Barcelona: Icaria.
- Chomsky, N. (2005). *Sobre democracia y educación*. Barcelona: Paidós.
- Chomsky, N., & Ramonet, I. (2003). *Como nos venden la moto*. Barcelona : Icaria.
- Chomsky, N., & Ramonet, I. (2003). *La (des)educación*. Barcelona: Crítica.
- Clark, G. A., Day, & M. D. & Greer, W. D. (1987a). *Discipline-Based Art Education: Becoming Students of Art*. The journal of Aesthetic Education.
- Cuenca, A. (1997). *Saber mirar, propuestas icónicas cromáticas y espaciales para una educación de la mirada y alfabetización visual*. Madrid: Escuela Universitaria Sta. María, Universidad Autónoma de Madrid.
- Dávila, A. (1995). Las perspectivas metodológicas cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales: debate teórico e implicaciones praxeológicas. En D. J. M., & J. Gutiérrez, *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales* (págs. 69-83). Madrid: Síntesis Psicología.
- Demers, O. (2002). *Técnicas digitales de textura y pintura*. Madrid: Anaya.
- Denzin, N. (1978). *The research act*. Nueva York: McGraw Hill.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. (1994). *Sage Thousand Oak*. Handbook of qualitative research.
- Díez Hochleitner, R. (10 de diciembre de 1996). Las nuevas tecnologías al servicio de la educación. *El País*, pág. 32.
- Duarte, A. (2000). Innovación y nuevas tecnologías, XXI. *Revista de educación*. 2, 129-145.
- Durandin, G. (1983). *La mentira en la propaganda política y en la publicidad*. Barcelona: Paidós.
- Eco, U. (1996). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (2004). *Cómo se hace una tesis*. Barcelona: Gedisa.
- Efland, A. (2002). *Una historia de la educación en el arte*. Barcelona: Paidós .
- Efland, A. D. (2004). *Arte y cognición*. Barcelona: OCTAEDRO.
- Efland, A. D., & Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Efland, A. D., Freedman, K., & Stuhr, S. P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eismann, K. (2005). *Máscaras y montajes con Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Eisner, E. (1993). *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Barcelona: Paidós.
- Elliot, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Morata.
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Morata.
- Ellison, A. (2008). *Tipografía digital*. Barcelona: Parramon ediciones S.A.
- Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en al enseñanza. Diferencia, pedagogía y el poder de la direccionalidad*. Madrid: Akal, S.A.
- Enkvist, I. (2000). *La educación en peligro*. Madrid: Grupo Unisón ediciones.
- Enkvist, I. (2006). *Repensar la educación*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, S.A.
- Fairey, S. (2006). *Obey*. Hamburgo, Alemania : Ginko Press.
- Fontal, O. (2006). Una didáctica creativa y postmoderna para la enseñanza del arte actual. En V. M. O.L., *Arte Contemporáneo y Educación: un dialogo abierto* (pág. 31). Valladolid: Junta de Castilla y León. Consejería de Cultura y Turismo.
- Fontcuberta Villa, J. (2002). *El beso de judas: fotografía y verdad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (1998). *Ciencia y fricción: fotografía, naturaleza, artificio* (1 ed.). Murcia: Mestizo.
- Fontcuberta, J. (2001). *Joan Fontcuberta Villa: Ensayos sobre la Huella*. Madrid: La Fabrica.
- Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Freire, P. (2010). *Pedagogía de la indignación*. Madrid: Morata.

- Gagné, R. M. (1994). *La planificación de la enseñanza: sus principios*. México: Trillas.
- Galer, M., & Horvat, L. (2003). *Tratamiento digital de imágenes*. Madrid: Anaya.
- García Matilla, E. (1990). *Subliminal: Escrito en nuestro cerebro*. Madrid: Bitacora.
- García-Sípido, A. (1999). *Educación la mirada. Propuesta de una dimensión visual en el conocimiento del entorno*. Madrid: UNED.
- Gardner, H. (1999). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H., & Meler-Orti, F. (1994). *Educación artística y desarrollo humano* (1 ed.). Barcelona : Paidós.
- Gatter, M. (2005). *Listo para Imprenta*. Barcelona: Index Book.
- Gértrudix, M. (junio. de 2006). Convergencia multimedia y educación. Aplicaciones y estrategias de colaboraciones en la Red. *ICONO 14. Revista de Comunicación audiovisual y nuevas tecnologías*(7).
- Giroux, H. (2001). *Cultura, política y práctica educativa*. Barcelona: Grao.
- Glaser, M., & Illic. (2006). *Diseño de protesta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gombrich, E. H. (1987). *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gómez Alonso, R. (2001). *Análisis de la Imagen. Estética Audiovisual*. Madrid: Ediciones del Laberinto, S.L.
- Graeme Chalmers, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós.
- Greer, D. (1984). La educación artística como disciplina: aproximación al arte como una materia de estudio. *Revista de arte y educación*(1), 115-128.
- Gregory, D. (1995). Art Education Reform and Interactive Integrated Media. *ERIC*, 48(3), 6-16.
- Gregory, D. (1995). *Art education reform and interactive media*. Art education. NY: xxx.
- Gros, B. (1997). *Diseños y programas educativos*. Barcelona: Ariel.
- Gubern, R. (1994). *La mirada opulenta exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gubern, R. (2004). *Patologías de la imagen*. Barcelona: Anagrama.
- Hayman, J. (1984). *Investigación y Educación*. Barcelona: Paidós.
- Hernández Belver, M. (1989). *Psicología del arte y criterio estético*. Salamanca: Amarú.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, F. (2007). *Espigadores de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, F. y. (1995). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Graó.
- Hernández, F., & Ventura, M. (1992). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Graó.
- Hernández, F., Jodar, A., & Marín Viadel, R. (1991). *¿Qué es la educación artística?* Barcelona: Sendai.
- Hoffman, D. D. (2000). *Inteligencia visual cómo creamos lo que vemos*. Barcelona: Paidós .
- Janesick, V. (1994). *The Dance of Qualitative Research Design: Metaphor, Methodolatry, and Meaning*. CA, Handbook of Qualitative Research: Sage Publications.
- Landeta Rodríguez, J. (1999). *El método Delphi. Una técnica de previsión para la incertidumbre*. Barcelona: Ariel.
- London, S., & Grossman, R. (2002). *Photoshop 7 Proyectos profesionales*. Madrid: Anaya.
- López Salas, J. L. (1999). *Didáctica específica de la expresión plástica*. Oviedo: Servicio publicaciones Universidad de Oviedo.
- López, S., & Solaz, V.-A. (1993). *Mejorando la efectividad instruccional del texto educativo en ciencias: primeros resultados. Enseñanza de las ciencias* (Vol. 11). Barcelona: Institut de Ciénces de l'Educació de la Universitat Autònoma.
- Losada, J. L., & Lopez-Feal, R. (2003). *Métodos de investigación en Ciencias Humanas y Sociales*. Madrid: Thomson.
- Maeso Rubio, F. (2003). El arte de construir el conocimiento artístico. En R. Marín Viadel, *Didáctica de la educación artística para Primaria* (págs. 229-272). Madrid: Pearson.

- Maeso Rubio, F. (2008). Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y constructorista. En F. Maeso Rubio, *El arte de enseñar el arte. Metodología innovadora en Bellas Artes*. Sevilla: Ediciones universitarias y de ciclos superiores.
- Maeso Rubio, F. (2008). Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y constructorista. En F. MAESO RUBIO, *El arte de enseñar el arte. Metodología innovadora en Bellas Artes*. (págs. 129-152). Sevilla: Ediciones universitarias y de ciclos superiores.
- Marín Viadel, R. (2005). La Investigación Educativa basada en las Artes Visuales o ArteInvestigación Educativa. En R. Marín Viadel, *Investigación en educación artística* (págs. 223-274). Granada: Universidad de Granada.
- Marín Viadel, R., & Roldán, J. (2012). *Metodologías artísticas de Investigación en educación*. Málaga: Aljibe.
- Marqués, P. (1996). *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona: U.A. Barcelona.
- Mclaren, P. (1997). *Pedagogía crítica y cultura depredadora*. Barcelona: Paidós.
- Merril, M. D., & Reigeluth, C. M. (1978). *A knowledge base for improving our methods of instruction* (Vol. 13). Educational Psychology.
- Mirzoeff, N. (2003). *Cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza.
- Munari, B. (1999). *Diseño y comunicación visual contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Nieto Alcalde, V. (1996). *Vidrieras de Madrid: del Modernismo al art déco*. Madrid: Dirección General de Patrimonio Cultural.
- Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca.
- Oma, E., & Stevens, G. (2000). *Cómo usar la información en trabajos de investigación*. Barcelona: Gedisa.
- Padova, T., & Mason, D. (2007). *Corrección del color*. Madrid: Anaya .
- Parsons, M. J. (2002). *Cómo entendemos el arte*. Barcelona: Paidós .
- Philips, E. M., & Pugh, D. S. (2001). *Cómo obtener un doctorado*. Barcelona: Gedisa.
- Poynor, R. (2003). *No más Normas. Diseño Gráfico Posmoderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Reigeluth, C. (1999). *Diseño de la Instrucción. Teorías y Modelos*. Madrid: Santillana.
- Reigeluth, C. M. (1983). *The Elaboration Theory of Instruction, Instructional Design Theories and Models: an Overview of their Current Status*. New Jersey: Lawrence Earlbaum Associates.
- Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J., & García Jiménez, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Malaga: Aljibe.
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Malaga : Aljibe.
- Romaniello, S. (2003). *Photoshop 7*. Madrid: Anaya.
- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Sanmartí, N. J. (2000). *Aprender a regular y autorregularse*. (E. J. (Coord.), Ed.) Recuperado el 6 de 12 de 2014, de El aprendizaje estratégico. Enseñar a aprender desde el currículo: Disponible en: <http://www.monografias.com>
- Segura Escobar, M., Candiotti López Pujato, C., & Medina Bravo, C. (2007). XXII Semana Monográfica de la Educación. (págs. 5-8). Madrid: Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE).
- Sierra Bravo, R. (1988). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica*. Madrid: Paraninfo.
- Sokal, A., & Bricmont, J. (1999). *Imposturas intelectuales*. Barcelona: Paidós.
- Steuer, S. (2002). *Arte y creatividad con Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Stone Wiske, M. (1999). *Enseñar para la Comprensión con nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Paidós.
- Strals, N., & Willen, B. (2008). Lettering por la mano. (G. Gili, Ed.) *étapes: diseño y cultura visual*, (3), págs. 88-99.
- Tagg, J. (2005). *El peso de la representación*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Thorndike, R. L., & Hagan, E. (1970). *Tests y técnicas de medición en psicología y educación*. Méjico: Trillas.

- Tobón Lindo, M. I., & Zapata Franco, J. C. (Mayo de 2002). Ingeniería Industrial Virtual. *Revista Scientia et Técnica*(19), págs. 89-96.
- Torre, S. d. (2004). *Aprender de los errores: el tramiento didáctico de los errores como estrategia de innovación*. Buenos Aires: Morata.
- Torrealba Peraza, J. (2004). *Aplicación eficaz de la imagen en los entornos educativos basados en la Web*. Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña.
- Torres Santomé, J. (1994). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado*. Madrid: Morata.
- Villafañe Gallego, J. (2001). *Introducción a la teoría de la imagen* (5 ed.). Madrid: Pirámide, S.A.
- Ward, A., & Smith, C. (2002). *Los trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Wilmore, B. (2003). *Photoshop 7. Avanzado*. Madrid: Anaya.
- Wilson, S. (1994). *The aesthetics and practice of designing interactive computer events*. Nueva York: Multimedia'94, ACM.
- Zappaterra, Y. (2008). *Diseño editorial. Periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen*. Madrid: Catedra.

8.2. Tesis consultadas

- Abad Gómez, Raquel (2012). La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de Bellas Artes. Directores, Carmen Moreno Sáez y Daniel Zapatero Guillén. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Abarca Sanchís, Francisco Javier (2010). *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad*. Director, Agustín Martín Francés. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Acaso López-Bosch, M. (1997). *El CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística: nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica*. Director, Manuel Hernández Belver. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Ávila Valdés, N. (2005). *Diseño y desarrollo de recursos on-line: aplicaciones virtuales de arte infantil en contextos hospitalarios*. Directores, Manuel Hernández Belver y Ana M^a Ullán de la fuente. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Carpintero Zendejas, L. A. (2005). *Uso de materiales no tradicionales en el proceso creativo artístico [Recurso electrónico] aplicaciones a la enseñanza*. Director, Manuel Sánchez Méndez. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones.
- Díaz-Obregón Cruzado, R. (2006). *Arte contemporáneo y educación artística [Recurso electrónico] : los valores potencialmente educativos de la instalación*. Director, Manuel Hernández Belver. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Servicio de Publicaciones.
- Díez del Corral Pérez-Soba, P. (2006). *Una nueva mirada a la educación artística desde el paradigma del desarrollo humano [Recurso electrónico]* / Directora, M^a Ángeles López Fernández Cao. Tesis doctoral. Madrid: Servicio de Publicaciones Universidad Complutense de Madrid.
- Domínguez Bajo, C. (2000). *Proyecto de aplicaciones del ordenador a la educación visual: el color, el concepto espacial y la composición a través de la pedagogía infográfica y la tecnología multimedia*. Director, D. Manuel Sánchez Méndez. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.

- Friss de Kereki Guerrero, Inés (2003). *Modelo para la Creación de Entornos de Aprendizaje basados en técnicas de Gestión del Conocimiento*. Directores, D. Javier Azpiazú Cuenca y D. José Crespo del Arco. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- García Guardia, María Luisa (2003). *Persistencia de los modelos y técnicas del diseño gráfico en la configuración de la página web*. Director, Francisco García García. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid.
- Gómez Gómez, Hernando (2014). *El adjetivo visual. De la figura retórica al significado de la imagen fotográfica*. Directores, Francisco García García y María Jesús Abad Tejerina. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- González Restrepo, Ximena (2014). *Educación, desarrollo y arte para la transformación social: un bosque indispensable para revisar nuestro contexto hoy*. Directoras, Noemí Martínez Díez y Catalina Rigo Vanrell. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- González Sanz, A. (2005). *Los métodos de dibujo en las enseñanzas de artes aplicadas: Madrid 1900-1963*. Director, Manuel Hernández Belver. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.
- Lamarca Lapuente, M. J. (2006). *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Director, Félix del Valle Gastaminza. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Ciencias de la Información. Publicación Universidad Complutense de Madrid.
- Lara Temiño, Á. (2004). *Utilización del ordenador para el desarrollo de la visualización espacial*. Directora Noemí Martínez Díez. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.
- Llorens Alonso, Juan (2014). *Graffiti en Elche: las paredes urbanas como recurso para la Educación Artística*. Director, Manuel Hernández Belver. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.
- López Hernández, A. (2005). *Colaboración y desarrollo profesional del profesorado. Regulaciones presentes en la estructura del puesto de trabajo*. Director, Martínez Bonafé, J. Tesis doctoral. Valencia: Facultad de Filosofía, Universitat de Valencia.
- Moreno Sáez, M. del C. (2004). *Técnicas fotográficas alternativas-Nuevas tecnologías y sus posibles aplicaciones pedagógicas*. Director, Manuel Sánchez Méndez. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.
- Ramos Julián, Javier (2013). *Arte público y espacio urbano. Área metropolitana de Madrid*. Directora, Blanca Fernández Quesada. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.
- Rigo Vanrell, C. (2003). *Sensibilización medioambiental a través de la educación artística. Propuestas*. Directora, Noemí Martínez Díez. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.
- Rivero Rivero, Alfredo (1997). *El modelo digital en la producción de imagen*. Director, Alfonso Ruiz Rallo. Tesis doctoral. La Laguna: Universidad de La Laguna.
- del Rosal Alonso, I. (2004). *Desarrollo del currículo de Educación Plástica apoyada por herramientas de tecnología informática*. Madrid: Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.
- Saura Pérez, M^a Á. (2006). *Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual [Recurso electrónico]: aplicación para la enseñanza artística*.

- Director, Joaquín Perea González. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: Tesis doctorales:TESEO: <http://eprints.ucm.es/7243/>
- Toro Prieto, P. (2011). *Los recursos de internet como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la educación plástica y visual*. Director, Eugenio Bargaño Gómez. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Valé Madeo, S. E. (2001). *La enseñanza del arte en la educación de adultos. Sistema educativo no formal*. Directora, Noemí Martínez Díez. Tesis doctoral. Madrid: Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.
- Yáñez Martínez, M^a Begoña (2014). *La gárgola gótica como objeto de estudio y su proyección sobre la cultura actual: una experiencia didáctico-visual significativa*. Directoras, M^a del Carmen Moreno Sáez y M^a Teresa Gutiérrez Párraga. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Zapatero Guillén, D. (2007). *Aplicaciones didácticas de la realidad virtual al Museo Pedagógico de Arte Infantil*. Directoras, Carmen Moreno Sáez y María Acaso López-Bosch. Madrid: Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid.

8.3. Medios electrónicos

- Aristóteles. (384 322 a.C.). *citasyrefranes.com*. [en línea]. Disponible en: <http://www.citasyrefranes.com/famosas/autor/58/1> [2008, 15 de mayo].
- Armenteros Gallardo, Manuel. (2007). *Aprendizaje hipermedia*. [en línea]. Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 320-330, abr. 2012. Disponible en: <<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/410>>. [2015, 26 febrero].
- Barberà, Elena et al. (2004). *Pautas para el análisis de la intervención en entornos de aprendizaje virtual: dimensiones relevantes e instrumentos de evaluación* [en línea]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/in3/dt/esp/barbera0704.html> [2014,06 de diciembre].
- BOCM nº. 169. (5 de julio de 2001). *Legislación de la Comunidad de Madrid*. Recuperado el 11 de marzo de 2015, de Currículo del ciclo formativo de grado superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas al Muro, perteneciente a la familia profesional de Artes Aplicadas al Muro. [en línea]. Disponible en: http://www.escueladeartelapalma.org/sites/default/files/D100_2001.pdf [2003, 12 de diciembre]
- BOE nº 293 de 8 de diciembre. (7 de diciembre de 2006). RD 1513/2006. *se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Madrid, España: Boletín oficial del estado. [en línea].Disponible en :<https://www.boe.es/boe/dias/2006/12/08/pdfs/A43053-43102.pdf> [2008, 2 de enero]
- BOE nº 5 de 8 de diciembre. (8 de diciembre de 2006). RD 1631/2006, de 29 de diciembre,. *establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid, España: Boletín Oficial del Estado de 5 de enero de 2007. [en línea]. Disponible en:<https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/05/pdfs/A00677-00773.pdf> [2009, 25 de abril]
- Bukowski, C. (1920-1994). *Proverbias*. [en línea]. Disponible en <http://www.proverbias.net/>: <http://www.proverbias.net/citastema.asp?tematica=326> [2008, 15 de mayo]

- Careaga, Isabel. (2010). *Los materiales didácticos*. [en línea] Editorial Trillas México. Disponible en: 1999<http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=32065992>. [2015, 25 de enero]
- Cicerón, M. T. (106 a. C. - 43 a. C.). *Wikiquote*. [en línea]. Disponible en: es.wikiquote.org: <https://es.wikiquote.org/wiki/Cicer%C3%B3n> [2015, 20 de agosto]
- Colaboradores de Wikipedia. (21 de mayo de 2010). *Hipermedia*, Código de versión de la página: 83224374. (W. L. libre, Editor). Wikipedia. La enciclopedia libre. [en línea]. Disponible en: es.wikipedia.org/wiki/Hipermedia [2010, 24 de mayo]
- Comunicación de la Comisión Europea (2006). 2010 – *Informe Anual 2007 de la Sociedad de la Información*. [en línea]. Disponible en: http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/annual_report/index_en.htm [2015, 25 de enero]
- Confucio. (551 - 479 adC). *Sabidurias.com*. [en línea]. Disponible en: Sabidurias.com Citas y frases célebres: <http://www.sabidurias.com/buscar/es/2206/todo/8> [2015, 11 de mayo]
- Dodge, B. (1998). *Página personal de Bernie Dodge sobre Webquest*. [en línea]. Disponible en: <http://webquest.org/> [2003, 12 de diciembre]
- Duarte Hueros, A. (2011). *En-Clave Pedagógica*. Obtenido de Innovación y nuevas tecnologías : implicaciones para un cambio educativo. [en línea]. Disponible en: <http://uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/xxi/article/view/576> [2015, 11 de mayo]
- Duarte, A. (2000). *EN-CLAVE PEDAGÓGICA*. (U. d. Huelva, Ed.). Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa, 2. [en línea]. Disponible en: <http://uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/xxi/article/viewArticle/576> [2015, 11 de mayo]
- EDUTEKA es un *Portal Educativo gratuito* [en línea]. Fundación Gabriel Piedrahita. Cali, Colombia. Disponible en: <http://www.eduteka.org/> [2015, 25 de enero]
- Einstein, A. (1879-1955). *Proverbias*. [en línea]. Disponible en: Proverbias.net: <http://www.proverbias.net/citasautor.asp?autor=327> [2013, 12 de diciembre]
- Gouncourt, J. (1830-170). *Proverbias*. [en línea]. Disponible en: proverbias.net: <http://www.proverbias.net/citasautor.asp?autor=438> [2013, 12 de diciembre]
- García Aretio, L. (2006). *Materiales de calidad*. [en línea] Editorial del BENED. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:313> [21/12/2014].
- Biblioteca Universidad de Granada. [en línea]. Disponible en: http://bencore.ugr.es/iii/encore/search/C__Stesis%20doctorales__Orightresult__U?lang=s&pi&suite=pearl. [2015, 11 de mayo]
- Comunidad Escolar. *Periódico digital de información educativa*. [en línea] Disponible en: <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/825/portada.html>. [2015, 11 de mayo]
- Intef. Instituto Nacional de tecnologías Educativas y de formación del profesorado. [en línea] Disponible en: <http://educalab.es/intef> [2015, 11 de mayo]
- Fundación telefónica. [en línea] Disponible en: http://www.fundaciontelefonica.com/educacion_innovacion/ [2015, 11 de mayo]
- OPTI Observatorio de Prospectiva Tecnológica Industrial. [en línea]. Disponible en: <http://www.opti.org/> [2015, 25 de enero]
- La mosca cojonera. Espacio de humor. [en línea]. Disponible en: <http://lamoscacojonerablog.blogspot.com.es/> [2015, 11 de mayo]

- TESEO: Base de datos de Tesis doctorales. [en línea]. Disponible en: <https://www.educacion.gob.es/teseo/irGestionarConsulta.do;jsessionid=9B1E90CD74DAF23288779EC2990901C5>. [2015, 11 de mayo]
- Jiménez Segura, J. (1999). *La eficacia comunicativa de los sistemas multimedia educativos.*, de Cuadernos de documentación multimedia. [en línea]. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/jsegura.html> [2010, 2 de mayo - 12-2014]
- Jonassen, D (1997). *Learning with the computers*. [en línea] Universidad de Pensylvania. (L. w. computers., Ed.) [en línea]. Disponible en <http://www.cudenver.edu/~djohassen>. Pág. 65-94. [2008, 08 de mayo].
- Jonassen, D.H., & McAleese, T.M.R. (2005). *Un manifiesto para un enfoque constructivista de la tecnología en la educación superior*. [en línea]. Disponible en: <http://apu.gcal.ac.uk/clti/papers/TMPaper11.html> [2005, 12 de diciembre]
- Lecompte, M. D. (1995). Un matrimonio conveniente: diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas. [en línea]. RELIEVE, vol. 1, n. 1. Disponible en: <http://www.uv.es/RELIEVE/v1/RELIEVEv1n1.htm> [2015, 1 de enero]
- Marquès, P. (2000). *Evaluación contextual de los programas*. [en línea]. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/contextu.htm> [2007, 25 de junio].
- Marquès, P. (2000). *Sociedad de la información y educación: funciones y competencias del profesorado*. [en línea]. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/si.htm> [25/06/2007].
- Marquès, P. (2001). *Los portales educativos: ficha para su catalogación y evaluación*. [en línea]. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/evaporta.htm> [2007, 25 de junio].
- Marquès, P. (2003). *Evaluación de transparencias y diapositivas informatizadas*. [en línea]. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/diapoeva.htm> [2007, 25 de junio].
- Marquès, P. (2004). *Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas e inconvenientes*. [en línea]. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/funcion.htm> [2006, 25 de junio].
- Marquès, P. (2005). *Entornos formativos multimedia: elementos, plantillas de evaluación y criterios de calidad*. [en línea]. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/calidad.htm> [2007, 24 de junio].
- Marquès, P. *Web sobre tecnología educativa* [en línea]. Disponible en: <http://peremarques.net/> [2007, 24 de junio]
- Marquès, P. (2005). *LAS ENCICLOPEDIAS VIRTUALES*. [en línea]. Enciclopedia de tecnología educativa. [en línea]. Disponible en: <http://peremarques.net/evtecyp.htm> [2007, 24 de junio]
- Munich, F. M. (2015). *Franz Mayer of Munich, Inc.* (Franz Mayer of Munich, Inc.) [en línea]. Disponible en: Architectural Glass an Mosaic. [en línea]. Disponible en: <http://www.mayer-of-munich.com/projekte/glasprojekte.shtml> [2007, 25 de junio].
- Pla, M. (1999). *El rigor en la investigación cualitativa*. [en línea]. Atención Primaria. Vol. 24. Núm. 5. 30 de septiembre. Departamento de Salud Comunitaria. Escuela Universitaria Cruz Roja. Universidad Autónoma de Barcelona. [en línea]. Disponible en: <http://www.unidadocentemfycspalmas.org.es/resources/3+Aten+Primaria+1999.El+Rigor+de+la+Investigaci%C3%B3n+Cualitativa.pdf> [2014, 29 de diciembre].
- Nieto, M. (2010). *Scribd. Diseño instruccional: elementos básicos del diseño instruccional*. [en línea]. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/33372131/DISENO-INSTRUCCIONAL-TEORIAS-YMODELOS>. (2015, 10 de febrero).

- RELIEVE es la primera revista electrónica de España, tiene una orientación académica con un exigente proceso de revisión por expertos y es totalmente gratuita. Aspira a ser un instrumento de comunicación para la comunidad educativa, en particular en temas de investigación y de evaluación educativa, entendidas en un sentido amplio. Pretende aprovechar eficazmente las posibilidades de comunicación e interactividad que ofrece Internet. [en línea]. Disponible en: <http://www.uv.es/RELIEVE/> [2014, 29 de diciembre].
- Rivero Gutiérrez, L. y De León Serrano, Á. (2007). *Modelo virtual de autoaprendizaje activo y mejora de la calidad docente basado en la metodología Delphi. Hacia un nuevo Espacio Europeo de Enseñanza Superior*. [en línea]. ICONO 14 Nº 9 Junio 2007. Revista de comunicación y Nuevas tecnologías. Disponible en: www.icono14.net/revista [2014, 29 de diciembre].
- Roig Vila, R. (2005). *Diseño de materiales curriculares electrónicos a través de Objetos de Aprendizaje*. [en línea]. Universidad de Murcia. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M4/> [2014, 29 de diciembre].
- Sabio, Begoña (2006). *Las escuelas de arte a través de la historia*. [en línea]. paperback nº 1. [en línea]. Disponible en: <http://www.artediez.com/paperback/articulos/sabio/historia.pdf>. [07/04/2008]
- Salinas, J. (18 de enero de 1994). Hipertexto e hipermedia en la enseñanza universitaria [en línea]. *REVISTA PIXEL-BIT. REVISTA DE MEDIOS Y EDUCACIÓN*. (U. d. Baleares, Ed.). Disponible en: <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n1/n1art/art13.htm> [2015 15 de marzo]
- Sanmartí, N., Jorba, J. & Ibáñez, V. (2000). *Aprender a regular y autorregularse*. [en línea]. En J. I. Pozo y C. Monereo (Coord.). *El aprendizaje estratégico. Enseñar a aprender desde el currículo* (pp. 301-322): Aula XXI/Santillana. Madrid. [en línea]. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos26/estrategias-aprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml#ixzz3L94uOjRS> [2014, 06 de diciembre].
- Segura Escobar, M., Candiotti López, C. y Medina Bravo, C. J., (2010). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación: retos y posibilidades*. Las TIC en la educación: panorama internacional y situación española. [en línea]. Documento Básico elaborado en el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) y. XXII Semana Monográfica de la Educación. [en línea]. Disponible en: http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/paginas/200906/xxii_semana_monografica.pdf [2014, 06 de diciembre].
- Séneca, L. A. (4 a.C. - † 65 d.C.). Fundación metropolitana. [en línea]. Disponible en: <http://www.metro.org.br/es/editor/seneca-frases-vi> [2013, 12 de diciembre]
- Spencer, H. (1820-1903). *Proverbias*. [en línea]. Disponible en: <http://www.proverbias.net>: <http://www.proverbias.net/citasautor.asp?autor=940> [2013, 12 de diciembre]
- Strauss, A. (21 de junio de 2004). *scribd.com*. ((. I. Anselm Strauss en conversación con Heiner Legewie y Barbara Schervier-Legewie. Forum Qualitative Social Research, Ed.) DISEÑO INSTRUCCIONAL, TEORIAS Y MODELOS: [en línea]. Disponible en: <http://www.qualitative-research.net/fqstexte/3-04/04-3-22b-s.htm> [2015, 15 de febrero]
- Stone, M. (2001). *Llegar a la comprensión mediante el uso de las TIC*. [en línea]. Ciclo de conferencias sobre el uso educativo de las TIC y la educación virtual, organizadas por Edu Lab. [en línea]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/0107031/stone.html> [2015, 06 de junio]

Todas ellas en línea en el momento de la última revisión el 11 de mayo de 2015.

8.4. Índice de figuras

FIGURA 1: VALORACIÓN GLOBAL EN ORDEN CRONOLÓGICO.	14
FIGURA 2: GRÁFICO DE LA EVOLUCIÓN DE LOS PROMEDIOS DE TODOS LOS ÍTEMS.....	15
FIGURA 3: GLOBAL ASSESMENT IN CHRONOLOGICAL ORDER.....	20
FIGURA 4: CHART OF THE EVOLUTION OF THE AVERAGE OF ALL ITEMS.....	21
FIGURA 5: PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS. ELABORACIÓN PROPIA.....	28
FIGURA 6: TABLA DE ALGUNAS FUENTES CONSULTADAS.	37
FIGURA 7: GRÁFICO OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN. ELABORACIÓN PROPIA.	38
FIGURA 8: REPRESENTACIÓN DEL MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO UTILIZADO, ENTRE OTROS. ELABORACIÓN PROPIA.	48
FIGURA 9: TABLA DE FASES E INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN Y ELABORACIÓN DE DATOS ELABORACIÓN PROPIA.	49
FIGURA 10: TEORÍAS Y MÉTODOS DE APRENDIZAJE UTILIZADOS PARA LA APLICACIÓN DIDÁCTICA. ELABORACIÓN PROPIA.	56
FIGURA 11: REPRESENTACIÓN DE LA TEORÍA DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.....	57
FIGURA 12: ORGANIGRAMA DE ADAPTACIÓN DE LA TEORÍA DE LA ELABORACIÓN AL TRABAJO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.....	63
FIGURA 13: GRÁFICO DE LOS NIVELES DE PROGRESO DEL CURSO VIRTUAL. ELABORACIÓN PROPIA.....	69
FIGURA 14: TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE UN PROGRA DEL EACD. FUENTE: (CLARK, DAY, & M. D. & GREER, 1987A, PÁG. 135).	75
FIGURA 15: REPRESENTACIÓN DE LOS NIVELES DE PROGRESO DEL CURSO VIRTUAL PARA EL ENTORNO MIXTO DE APRENDIZAJE. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	78
FIGURA 16: ESTRUCTURA INICIAL DEL DIARIO DEL CURSO POR GRUPOS. ELABORACIÓN PROPIA.	82
FIGURA 17: MODELO BASE INICIAL DEL CUESTIONARIO DEL ESTUDIANTE. ELABORACIÓN PROPIA.....	83
FIGURA 18: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN. ELABORACIÓN PROPIA.....	93
FIGURA 19: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS 14 PASOS PARA LA EFICACIA DEL APRENDIZAJE SEGÚN GAGNE Y BRTIGGS. FUENTE: HTTP://ES.SCRIBD.COM/DOC/33372131/DISEÑO-INSTRUCCIONAL-TEORIAS-YMODELOS	103
FIGURA 20: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO GAGNÉ APLICADO AL TRABAJO. ELABORACIÓN PROPIA.	104
FIGURA 21: REPRESENTACIÓN GRÁFICA BÁSICA DE UN ENTORNO DE APRENDIZAJE MIXTO. ELABORACIÓN PROPIA.	105
FIGURA 22: TABLA DE DIFICULTADES Y PROPUESTAS DE MEJORA. ELABORACIÓN PROPIA.	125
FIGURA 23: CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES SEGÚN EL DR. LORENZO GARCÍA ARETIO.	136
FIGURA 24: ESTRUCTURA Y CONTENIDOS DEL MATERIAL DIDÁCTICO QUE COMPLEMENTA LA GUÍA DIDÁCTICA EN SOPORTE DIGITAL PORTABLE. CAPTURA DE PANTALLA.....	136
FIGURA 25: CRITERIOS PARA LOS TEXTOS DEL MATERIA. FUENTE: (LÓPEZ & SOLAZ, 1993, PÁGS. 37-44).....	138
FIGURA 26: PANTALLA DE PRESENTACIÓN DE LA WEB EDUCATIVA. CAPTURA DE PANTALLA.....	140
FIGURA 27: PANEL IZQUIERDO DE NAVEGACIÓN DE MOODEL. CAPTURA DE PANTALLA.....	141
FIGURA 28: PORTADA GUÍAS DIDÁCTICAS DEL CURSO VIRTUAL. ELABORACIÓN PROPIA.....	143
FIGURA 29: PÁGINA “ACERCA DE LA WEB” Y SUS NIVELES DE PROGRESO EN EL APRENDIZAJE. CAPTURA DE PANTALLA.....	144
FIGURA 30: ORGANIGRAMA DE CONTENIDOS Y MATERIAL DIDÁCTICO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.....	146
FIGURA 31: DISTRIBUCIÓN DE PANELES DE NAVEGACIÓN EN MOODLE. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA. CAPTURA DE PANTALLA.....	148
FIGURA 32: ESTRUCTURA DE LA ZONA SUPERIOR O CABECERA, COMÚN EN LA WEB EDUCATIVA ELABORADA. CAPTURA DE PANTALLA.....	150
FIGURA 33: ESTRUCTURA VERTICAL LA WEB EDUCATIVA ELABORADA. CAPTURA DE PANTALLA.....	151

FIGURA 34: INTERFAZ DE LA WEB EDUCATIVA EN ESCALA DE GRISES Y UN TOQUE DE COLOR EN LA PARTE SUPERIOR PARA LAS PANTALLAS. CAPTURA DE PANTALLA.	152
FIGURA 35: INTERFAZ DE NAVEGACIÓN POR TEMAS EN LA PLATAFORMA MOODLE. CAPTURA DE PANTALLA.	153
FIGURA 36: FREDERICKA THE GREAT DE 56 PUNTOS ES LA FUENTE TIPOGRÁFICA UTILIZADA EN GRANDES TITULARES DE LA WEB. CAPTURA DE PANTALLA.	155
FIGURA 37: MENÚ SUPERIOR DE ENLACES REALIZADO CON LA FUENTE OPEN SANS DE 18 PUNTOS. CAPTURA DE PANTALLA.	155
FIGURA 38: EL TIPO CABIN STECK DE 28 Y 36 PUNTOS SE UTILIZÓ EN SUBTÍTULOS. CAPTURA DE PANTALLA.	155
FIGURA 39: CUADRO DE DIÁLOGO DE LA APLICACIÓN WINDOWS PLESK PARA SELECCIONAR UNA PLANTILLA DE LA GRAN VARIEDAD TEMÁTICA DISPONIBLE EN ESTA APLICACIÓN DE PAGO. CAPTURA DE PANTALLA.	157
FIGURA 40: LA DOTACIÓN DE INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA DEL AULA PRESENCIAL. FUENTE: MANUAL USUARIO.	159
FIGURA 41: CLASSPERFECT INTEGRA DOS TECNOLOGÍAS (HARDWARE & SOFTWARE). FUENTE: MANUAL USUARIO.	160
FIGURA 42: CLASSPERFECT ES UN SISTEMA TOTALMENTE PEDAGÓGICO MONITORIZANDO LAS PANTALLAS DEL AULA A TRAVÉS DE LA INTRANET. FUENTE: MANUAL USUARIO.	161
FIGURA 43: TABLA DE ESCALA CON SU PUNTUACIÓN CATEGORIZADA.	174
FIGURA 44: ORGANIGRAMA DE CONTENIDOS INTERRELACIONADOS DEL CURSO VIRTUAL.	177
FIGURA 45: MODELO BASE PARA LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA, A EXPERTOS, EN LINEA. ELABORACIÓN PROPIA.	178
FIGURA 46: TABLA EXPLICATIVA CON EJEMPLO ILUSTRATIVO DE CÓMO SE HA TABULADO Y CATEGORIZADO UN ÍTEM DE LOS CUESTIONARIOS.	184
FIGURA 47: REPRESENTACIÓN DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO DE VALORACIÓN GLOBAL EN BACHILLERATO.	185
FIGURA 48: REPRESENTACIÓN DE LA EVOLUCIÓN EN LA VALORACIÓN GLOBAL DE ESTUDIANTES A.A. MURO.	185
FIGURA 49: ÍTEMS DEL CUESTIONARIO DEL ESTUDIANTE Y ENUNCIADOS NUMERADOS.	188
FIGURA 50: REPRESENTACIÓN DE LA EVOLUCIÓN DEL GRADO DE ACEPTACIÓN EN LOS ÍTEMS, A TRAVÉS DEL GRÁFICO DE BARRAS Y TABLA CON TODOS LOS PROMEDIOS CUANTITATIVOS EN CADA UNO DE LOS ÍTEMS VALORADOS.	186
FIGURA 51: REPRESENTACIÓN DE LA EVOLUCIÓN DEL PROMEDIO DE ACEPTACIÓN DE LOS ÍTEMS, A TRAVÉS DEL GRÁFICO DE BARRAS Y LA TABLA CON LA VALORACIÓN DE LOS PROMEDIOS CUANTITATIVOS EN CADA UNO DE LOS ÍTEMS DEL CUESTIONARIO:	187
FIGURA 52: TABLA DE PROMEDIOS CON EL MÉTODO Y RECURSOS DIDÁCTICOS TOTALMENTE IMPLANTADOS.	191
FIGURA 53: TABLA DE RESULTADOS DE DATOS Y CONVERGENCIA. COINCIDENCIAS SOBRE LA VALORACIÓN DE LOS EXPERTOS EN RELACIÓN A LA APLICACIÓN DIDÁCTICA VISUAL: WEB EDUCATIVA Y CURSO “GUÍA PARA CREAR Y MANIPULAR IMÁGENES”.	200
FIGURA 54: TABLA DE RESULTADOS DE DATOS Y APORTACIONES. APORTACIONES DE LOS EXPERTOS SOBRE LA MEJORA DE LA APLICACIÓN DIDÁCTICA VISUAL: WEB EDUCATIVA Y CURSO “GUÍA PARA CREAR Y MANIPULAR IMÁGENES”	203

ANEXOS:

ANEXO I:

GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE

Autor: Pedro J. Alonso Pérez



APLICACIÓN
VISUAL:

GUÍA Y MATERIAL DIDÁCTICO PARA
CREAR Y MANIPULAR IMÁGENES

RECURSOS DIDÁCTICOS EN SOPORTE IMPRESO Y DIGITAL.

Presentaciones.
Resúmenes didácticos.
Tutoriales escritos paso a paso y en video.
Proyectos interdisciplinares.

Contenido

ANEXO I: GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE

1. PRESENTACIÓN	241
2. INTRODUCCIÓN DE LA MATERIA	245
3. PRERREQUISITOS	246
4. OBJETIVOS DEL CURSO	246
5. CONTENIDOS DEL CURSO	247
6. METODOLOGÍA	249
7. MATERIAL DE APOYO IMPRESO Y DIGITAL	251
7.1. MAPA CONCEPTUAL	251
7.2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL MATERIAL	251
7.3. RESÚMENES DIDÁCTICOS	255
RESUMEN DIDÁCTICO 01: Selecciones básicas I.	257
RESUMEN DIDÁCTICO 01-02: Selecciones básicas II.	259
RESUMEN DIDÁCTICO 02: Capas.	261
RESUMEN DIDÁCTICO 03: Modos de fusión.	262
RESUMEN DIDÁCTICO 04: Máscaras de Capa.	269
RESUMEN DIDÁCTICO 05: Herramienta pincel.	271
RESUMEN DIDÁCTICO 06: Herramienta pluma y trazados.	271
RESUMEN DIDÁCTICO 07: Los canales y el canal alfa.	271
RESUMEN DIDÁCTICO 08: Estilos de capa.	281
RESUMEN DIDÁCTICO 09: Filtro Desplazar.	284
RESUMEN DIDÁCTICO 10: Texto y opciones.	284
RESUMEN DIDÁCTICO 11: Herramientas de Retoque I.	289
RESUMEN DIDÁCTICO 12: Herramientas de Retoque II.	291
7.4. TUTORIALES	293
TUTORIAL 01: Collage con Selecciones.	295
TUTORIAL 02: Capas en un Retrato Pop.	303
TUTORIAL 03: Modos de Fusión de Capas.	308
TUTORIAL 04: Máscaras de Capa.	311
TUTORIAL 05: Cartel ubicado.	318
TUTORIAL 06: Ubicación boceto en vitral.	321
TUTORIAL 07: Uso de pinceles.	325
TUTORIAL 08: Trazados en imagen Pop.	331
TUTORIAL 09: Estilos de Capa.	337
TUTORIAL 10: Montaje en muralla.	341
7.5. PROYECTOS	345
7.5.1. 1. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: VIDRIERA ATÍPICA	349
7.5.1.1. Presentación	349
7.5.1.2. Objetivos	350
7.5.1.3. Metodología	351
7.5.1.4. Ficha resumen para el profesorado	351
7.5.1.5. Objetivo	353
7.5.1.6. Ficha Proyecto para entregar al alumno	353
7.5.1.7. Ejemplos	355
7.5.1.8. Bibliografía y webgrafía	362
7.5.2. 2 PROYECTO INTERDISCIPLINAR: UNA MENTIRA VISUAL	363
7.5.2.1. Introducción:	363
7.5.2.2. Definición	363
7.5.2.3. Planteamiento general:	364
7.5.2.4. Ejemplos de artistas visuales	365
7.5.2.5. Criterios de valoración	366
7.5.2.6. Ficha para alumnado	366
7.5.2.7. Bibliografía	371
7.5.3. 3. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: IMAGEN TIPOGRÁFICA	373
7.5.3.1. Introducción	373
7.5.3.2. Definición:	376
7.5.3.3. Pautas del trabajo:	376
7.5.3.4. Objetivo estético y formal:	377
7.5.3.5. Objetivos conceptuales:	378

7.5.3.6.	Algunos ejemplos de artistas:	378
7.5.3.7.	Ejemplos de colectivos:	380
7.5.3.8.	Trabajos alumnos	383
7.5.3.9.	Medios electrónicos comentados	386
7.5.3.10.	Bibliografía comentada	389
7.5.3.11.	Revistas	390
7.5.4.	4. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: ARTE URBANO, INDIGNACIÓN HUMANA.....	391
7.5.4.1.	Introducción	391
7.5.4.2.	Definición:	392
7.5.4.3.	Objetivo estético y formal	392
7.5.4.4.	Objetivo conceptual	392
7.5.4.5.	Presentación ilustrativa en el aula.	392
7.5.4.6.	Pautas de trabajo:	393
7.5.4.7.	Algunas propuestas:	393
7.5.4.8.	Cuestionario del trabajo orientativo:	394
7.5.4.9.	Dos ejemplos de artistas contemporáneos:	394
7.5.4.10.	Bibliografía	397
7.5.4.11.	Webgrafía	397
7.5.5.	5. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: ILUSIÓN ÓPTICA. CRISIS&CONFLICTOS BÉLICOS.....	399
7.5.5.1.	Introducción:	399
7.5.5.2.	Definición de la tarea:	401
7.5.5.3.	Objetivo estético y formal:	401
7.5.5.4.	Objetivo conceptual:	401
7.5.5.5.	Pautas del trabajo o el proceso:	401
7.5.5.6.	Algunos ejemplos de artistas:	402
7.5.5.7.	Defensa de la obra	405
7.5.5.8.	Evaluación.	406
7.5.5.9.	Bibliografía	406
7.5.5.10.	Webgrafía	407
7.5.6.	6. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: LA MODA ME “n” TIRA	408
7.5.6.1.	Introducción:	408
7.5.6.2.	Definición de la tarea:	408
7.5.6.3.	Objetivo estético y formal:	408
7.5.6.4.	Objetivo conceptual:	408
7.5.6.5.	Algunos ejemplos de artistas:	408
7.5.6.6.	Defensa de la obra	408
7.5.6.7.	Evaluación.	408
7.5.6.8.	Criterios de evaluación:	409
7.5.6.9.	Bibliografía	409
7.5.6.10.	Medios electrónicos	409
7.6.	7. POSIBLES CONTENIDOS TEMÁTICOS DE PROYECTOS:.....	409
7.7.	8. POSIBLES ELEMENTOS FORMALES O ESTILÍSTICOS DE PROYECTOS:.....	410
8.	ACTIVIDADES DEL CURSO VIRTUAL.....	411
9.	MEDIOS Y RECURSOS	412
10.	PLAN DE TRABAJO	413
10.1.	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL PRESENCIAL DE LOS CONTENIDOS TEMÁTICOS.....	413
11.	CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.	414
11.1.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	414
11.2.	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.....	414
11.3.	SISTEMA DE EVALUACIÓN	415
11.4.	MÍNIMOS EXIGIBLES.....	416
12.	RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS.....	416
12.1.	ORIENTACIONES AL DOCENTE PARA UTILIZAR ESTE MATERIAL.....	418
12.2.	RECURSOS E INFRAESTRUCTURA ADECUADA.	419
12.3.	ORIENTACIONES PARA EL ALUMNADO.....	420
13.	VALORACIÓN.....	421
14.	CONCLUSIONES.....	422
15.	PROPUESTAS.....	424
16.	BIBLIOGRAFÍA.....	425
17.	ÍNDICE DE FIGURAS	427

"La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica." (Aristóteles, 384 322 a.C.)

1. PRESENTACIÓN

En esta guía realizada para el docente, se establece una planificación detallada que orienta la metodología, los objetivos, la evaluación... y funciona como elemento motivador para despertar el interés por la materia. A través de una estructura sencilla, es el instrumento idóneo para orientar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje.

La Guía permite saber los recursos disponibles y la forma de aprovechar todas sus posibilidades, nos informa y orienta en la estructura global de Aplicación didáctica visual. Puede ser un documento escrito y/o electrónico que estructura y desarrolla la Aplicación educativa, cuyas finalidades básicas son cuatro:

1. informar sobre las características del curso virtual en Moodle,
2. definir los objetivos que persigue,
3. mostrar el contenido sobre el que trata y
4. orientar sobre el uso del material.

La Guía didáctica docente y el material didáctico han sido creados con la finalidad de apoyar la propia práctica docente del autor, facilitando el proceso de aprendizaje a sus estudiantes, y al tiempo compartir con docentes de la misma área temática o afín, sus experiencias educativas y propuestas didácticas.

Entendemos que el material elaborado es un complemento a las funciones características del docente "tradicional", tales como: motivar, transmitir eficazmente la información, aclarar dudas, mantener diálogo permanente con el alumno, orientarle, establecer las recomendaciones oportunas para conseguir un buen trabajo, controlar y evaluar los aprendizajes.

Debemos comenzar señalando que partimos de una metodología con un claro enfoque ecléctico y en consecuencia se recurre a diversos métodos, cuya aplicación en la práctica educativa está diseñada para ambientes de aprendizaje mixto o ser asumidos como apoyo complementario de la educación presencial. Sin embargo, no existen fórmulas magistrales para diseñar un escenario específico; cada curso es único, su estructura y funcionamiento depende de las metas, contenidos, métodos, resultados esperados, naturaleza del estudiante, contexto y condiciones de formación, entre otros.

Los diferentes modelos de aprendizaje seguidos en la educación presencial y virtual, son probabilísticos más que deterministas; es decir, no aseguran la consecución de los objetivos sino que ofrecen un modo de favorecer y facilitar el aprendizaje.

A partir de un diseño instruccional, se trata de desarrollar contenidos digitales que, por una parte, puedan apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo con una teoría solvente del aprendizaje y el refrendo de las mejores prácticas; y que, de otra parte, puedan satisfacer las exigencias de un diseño adecuado, la accesibilidad y la interoperabilidad. El objetivo final es facilitar

una estructura sistemática al docente y discente que permita mejorar la calidad educativa y un aprendizaje personalizado.

Modelo Pedagógico de aprendizaje.

En este modelo el estudiante asume nuevos retos y el docente o tutor cambia su estado de proveedor de contenidos, a dirigir los procesos orientando la búsqueda de información, resolviendo inquietudes y problemas técnicos, asesorando procesos investigativos y procurando desarrollar habilidades metacognitivas²¹ (Tobón Lindo & Zapata Franco, 2002).

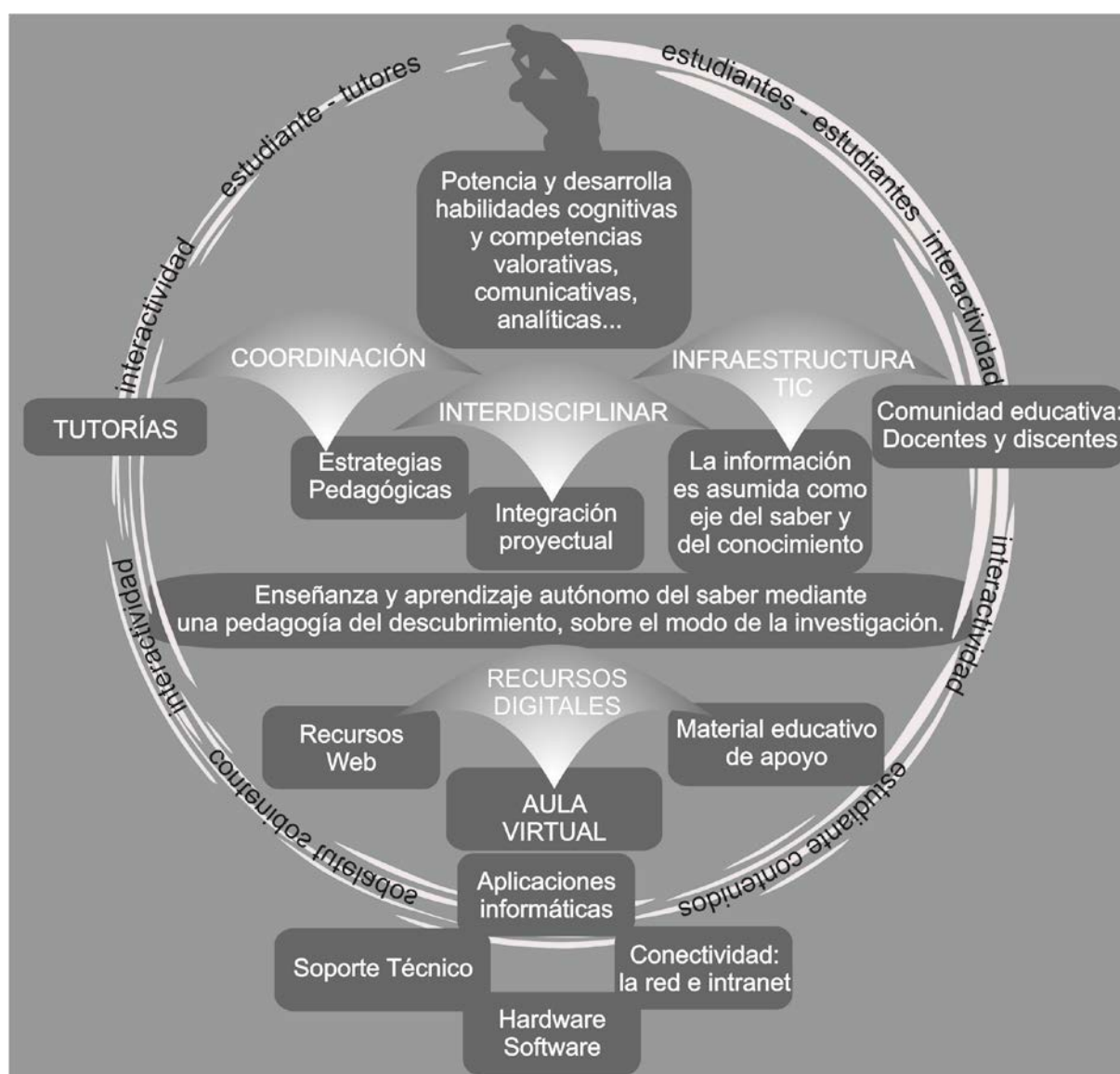


Figura 55: Representación gráfica del modelo pedagógico de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

Es importante resaltar que, a pesar de la autonomía con la que el estudiante trabaja en estos modelos, siguen vigentes las jerarquías entre docente-estudiante, ya que es el docente es quien dirige el proceso, asigna tareas a seguir, establece los objetivos, planea actividades y asigna tiempos para la realización de las mismas.

²¹ Grado de conciencia que tenemos acerca de nuestras propias actividades mentales, es decir, de nuestro proceso interno para pensar y aprender.

Si partimos de la premisa que el proyecto *Kettering de Stanford* propuso:

“Que enseñar arte requiere tanto de un buen diseño de materiales como de una buena planificación del currículo”.

Es obligado enunciar algunos de los componentes del currículo que se articularon del siguiente modo:

- Al ser un proyecto dirigido al profesorado y alumnado, una guía diseñada al efecto proporciona la base lógica de cada bloque temático (la explicación de lo importante y lo significativo en las actividades de aprendizaje preparadas).
- Se han definido los objetivos educativos y expresivos.
- Se han planteado propuestas concretas, estructuradas y bien definidas
- También descripciones de actividades motivadoras de aprendizaje. Ofreciendo varias opciones para que el profesorado eligiera la más adaptable a sus circunstancias.
- Se proporcionan medios educativos de apoyo: materiales e instrumentos visuales.
- Al acabar los temas se sugieren procedimientos de evaluación.

La educación de la postmodernidad quiere integrar en el currículo las especificidades culturales de diversos colectivos sociales como las mujeres, las gentes de color, las minorías étnicas, los homosexuales y lesbianas, los discapacitados físicos y la población no urbana o simplemente pobre.

La guía está pensada para utilizar en el proceso de aprendizaje mixto (presencial y no presencial), sistema que permite personalizar el ritmo de aprendizaje y mejora la calidad educativa, como ya se ha dicho.

Un objetivo fundamental es aportar recursos didácticos adecuados para el desenvolvimiento práctico del profesorado y alumnado del área formativa de las artes plásticas y visuales en distintos niveles educativos.

La guía didáctica al igual que su aplicación educativa virtual están programadas de manera progresiva para aprender a crear y manipular imágenes desde un nivel básico hasta la realización de artefactos visuales en los proyectos finales.

La estructura e interrelación de los contenidos del curso “Guía para crear y manipular imágenes” realizado en el entorno de aprendizaje virtual *Moodle* es la reflejada en el organigrama de la página siguiente:

Organigrama de contenidos

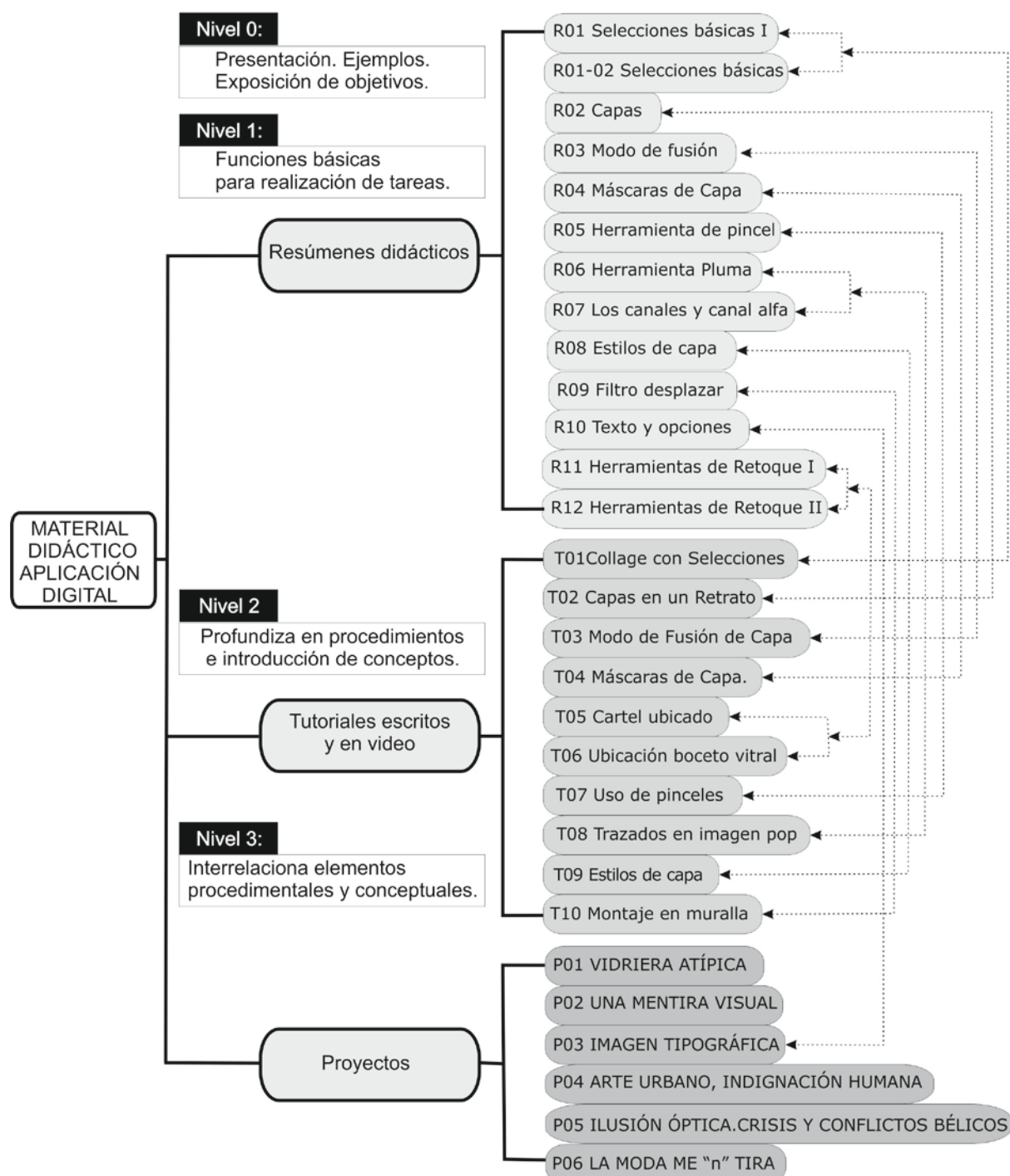


Figura 56: Organigrama de la estructura e interrelación de los contenidos del curso "Guía para crear y manipular imágenes" realizado en el entorno de aprendizaje virtual Moodle Elaboración propia.

2. INTRODUCCIÓN DE LA MATERIA

El curso GUÍA PARA CREAR Y MANIPULAR IMÁGENES es el resultado del trabajo de investigación que se ha desarrollado con la práctica profesional actual del investigador como Profesor de Artes Plásticas y Diseño en la especialidad Medios informáticos que versa sobre el tratamiento digital o informático aplicado al módulo o asignatura de Diseño Asistido por Ordenador en los ciclos formativos de grado superior de las familias profesionales de Artes Aplicadas de la Escultura, al Muro y Bachillerato de Artes que se imparten en la Escuela de Arte La Palma de la Comunidad Autónoma de Madrid.

Es en este entorno profesional donde se realiza la investigación, que trata de solventar las carencias actuales, debidas sobre todo, a la escasez de horas lectivas, la heterogeneidad del alumnado y la inexistencia de material didáctico adecuado a la especificidad propia de estas enseñanzas, a fin de que mejore la calidad del proceso de aprendizaje. El trabajo de investigación trata de mejorar la didáctica de los medios informáticos aplicados en un principio sólo al ciclo formativo superior de Artes Aplicadas al Muro, después en la asignatura optativa de “Diseño asistido por ordenador”, que en la actualidad se denomina “Tecnologías de la información y comunicación” del Bachillerato de Artes, y de destacar un doble interés del enfoque del curso desarrollado, primero que ayudará a lograr las competencias orientadas al perfil profesional final del titulado. Y como objetivo final extender el material y el método a materias afines dentro del campo de las artes plásticas y la cultura visual.

Esta guía se basa en generar un entorno que propicie la planificación y el desarrollo de una propuesta formativa que integra materiales multimedia digitales y analógicos, con la finalidad funcional de facilitar un planteamiento estructurado de contenidos para el aprendizaje en un entorno educativo presencial o semipresencial. Para conseguirlo se integra el uso de ambiente virtual de aprendizaje que permite la comunicación y el trabajo colaborativo entre profesores y estudiantes tanto en situación presencial como virtual.

En consecuencia, el enfoque estratégico es facilitar al docente y discente de las competencias de habilidades y destrezas (saber hacer) y conocimientos (saber) para adquirir actitudes y valores (saber estar).

Los estudios de Artes Plásticas y Diseño tradicionalmente han fundamentado sus enseñanzas en el trabajo de los talleres, con un objetivo para el desarrollo de habilidades de tipo práctico en el alumnado. Conforman el currículo módulos teóricos cuyos objetivos fundamentales es el dominio de conceptos para que los alumnos los apliquen en proyectos teóricos/prácticos. Esos módulos son: Historia de las Artes Aplicadas la Muro, Dibujo Artístico y Proyectos, y tratan temas como composición, color, forma, métodos de proyectación...

La web educativa <http://www.guiadidacticaartistica.org/>, el curso Guía para crear y manipular imágenes y esta Guía didáctica para docentes con DVD, son medios, mediante los cuales el profesorado asume un rol que cambia de expositores a orientadores y diseñador de medios, objetos de aprendizaje y métodos. Estos medios buscan orientar el estudio con el objetivo de que los usuarios heterogéneos puedan aprender trabajando de manera autónoma con el material didáctico proporcionado. En definitiva es una aplicación pedagógica visual de apoyo para la intervención didáctica complementando el desarrollo correcto de una materia o módulo.

Siendo unos de los objetivos del presente trabajo equilibrar la tendencia hacia la praxis de estos centros educativos y para ello, introducimos simultáneamente contenidos conceptuales, lo que se aprenden son conceptos (se analiza el qué) y procedimentales, se aprenden procedimientos (se analiza el cómo), objetivos que se pueden extrapolar a otras muchas enseñanzas afines.

3. PRERREQUISITOS

Los prerequisites necesarios son mínimos: conocimientos informáticos básicos del sistema operativo que permitan almacenar de forma ordenada y jerarquizada la información en soporte digital. Pero se puede comenzar casi con un nivel cero.

La investigación se ha realizado con un espectro tipológico muy amplio del estudiante característico de este tipo de enseñanzas, es decir, es un alumnado heterogéneo por sus diferentes niveles académicos, edades, disponibilidad, continuidad, responsabilidades, circunstancias personales...

A lo largo del curso se desarrollarán habilidades que permitan realizar tareas y elaborar trabajos como proyecto, grupal, colaborativo... la base necesaria se adquirirá desde un nivel básico, y si es necesario se facilitará un aprendizaje personalizado y controlado por el propio alumnado, bajo la tutela que requiera del profesorado. Incluso se podría partir de un nivel 0 en informática, siempre y cuando la actitud del estudiante sea activa motivada por el interés que le genere la materia.

4. OBJETIVOS DEL CURSO

En el curso se orienta al estudiante para iniciar o progresar en el conocimiento de una materia imprescindible en su futura vida laboral y cotidiana.

La enseñanza del módulo Diseño asistido por ordenador o medios informáticos aplicados contribuirá al desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Valorar las tecnologías de la información y la comunicación como un importante medio para el avance y la difusión del conocimiento científico-técnico, socio-humanístico y artístico, así como un eficaz sistema para el acceso a distintos servicios y un potente recurso para el ocio.
2. Conocer los principales componentes de hardware y software de un ordenador, y utilizarlos al nivel necesario para resolver problemas cotidianos.
3. Conocer las ventajas e inconvenientes de diferentes sistemas operativos y administrar con seguridad y eficiencia sistemas operativos de uso común, tanto bajo licencia como de libre distribución.
4. Mejorar la imaginación y las habilidades creativas, comunicativas y colaborativas, valorando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito personal del alumnado y en el ámbito de su familia profesional.

5. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.
6. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, también manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija y su integración para crear pequeñas producciones visuales con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa, así, ampliar sus posibilidades de inserción en el mundo laboral.
7. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto a la autoría de los mismos y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.

El objetivo fundamental es aumentar la competencia digital y a través de esta primera guía crear un entorno de aplicaciones didácticas adecuadas para el desenvolvimiento práctico del alumnado y profesorado en el área educativa de las artes plásticas y visuales.

Al desarrollar y compartir una plataforma colaborativa, en la cual se puede partir de contenidos ya existentes para adaptarlos a cada grupo de alumnos, diseñar material personal para la implementación de la programación de aula o contribuir incluso con creaciones y aportaciones propias para su utilización docente por cualquier otro educador interesado.

Además, el modelo pedagógico impulsará el desarrollo de una enseñanza más individualizada adaptada al ritmo de aprendizaje del alumno. Para llevar a buen fin este modelo se han diseñado materiales educativos basados en perfiles profesionales, con distintos niveles de profundización e idóneos para la autoformación, la formación a distancia con apoyo tutorial, el aprendizaje colaborativo y la formación presencial. Los materiales educativos digitales fomentan las actividades de experimentación y evaluación en el aula, facilitando así el incremento del uso pedagógico de las nuevas tecnologías y su aplicación en los procesos educativos.

En conclusión, tratamos de desarrollar la competencia digital y potenciar el tratamiento de la información a través de las materias del currículo y acceder al uso de las tecnologías de la información y comunicación en este contexto.

5. CONTENIDOS DEL CURSO

Parece evidente que la realidad profesional en general y la artística en particular, es poliédrica por tanto la realidad educativa debe adecuarse a su carácter formativo desde una perspectiva más holística e interdisciplinar. La perspectiva de la práctica educativa tradicional, unidisciplinar o por materias independientes, no prepara adecuadamente a los profesionales a enfrentarse a problemas del mundo real, complejos, en los que claramente deben combinarse conocimientos tradicionalmente encasillados en disciplinas diferentes.

Con el objetivo de solventar estos problemas, en la programación de la guía didáctica teórico-práctica, donde los tutoriales se desarrollan de forma progresiva en dificultad y con el apoyo de resúmenes teóricos de los contenidos resaltados y aplicados en tutoriales realizados para ampliar y afianzar con la práctica los contenidos, en la presentación de esta guía, se muestra el organigrama de contenidos interrelacionados del curso “Guía para crear y manipular imágenes”.

La concepción de los proyectos se ha ideado de tal forma, que los usuarios se vean obligados a resolver un ficticio realista, con la participación de otros módulos o materias que componen el currículo. Esta experiencia les sirve como ejemplo de que es necesario el conocimiento de diferentes disciplinas para resolver la mayoría de problemas a los que se enfrentarán en su futuro profesional.

La utilización de la transversalidad como instrumento articulador que permite interrelacionar el sector educativo y la realidad social. Los ejes transversales tienen un carácter globalizante porque atraviesan, vinculan y conectan muchas asignaturas del currículo.

En los proyectos, a través de los ejes transversales, podemos enfatizar la formación en educación de valores. Los propios contenidos de los ejes transversales sociales, los ambientales y de salud, entre otros; nos permiten conectar con el contexto del alumnado e incrementar el grado de motivación del proceso de aprendizaje. En los proyectos se combinan los ejes transversales con la utilización de contenidos extraídos del arte contemporáneo, que fomenten la reflexión, el análisis y el desarrollo de actitudes críticas y emancipadas en los discentes. Se parte de la idea que el arte contemporáneo, es un amplio contenedor de las visiones críticas que los artistas realizan de la sociedad, en cada uno de sus aspectos y que el conocimiento de las distintas manifestaciones artísticas, es una buena manera de adquirir, además de conocimientos, capacidad de análisis, de reflexión y de crítica. Este planteamiento se ha plasmado en los proyectos, como actividad recopilatoria de todos los conocimientos adquiridos en el curso.

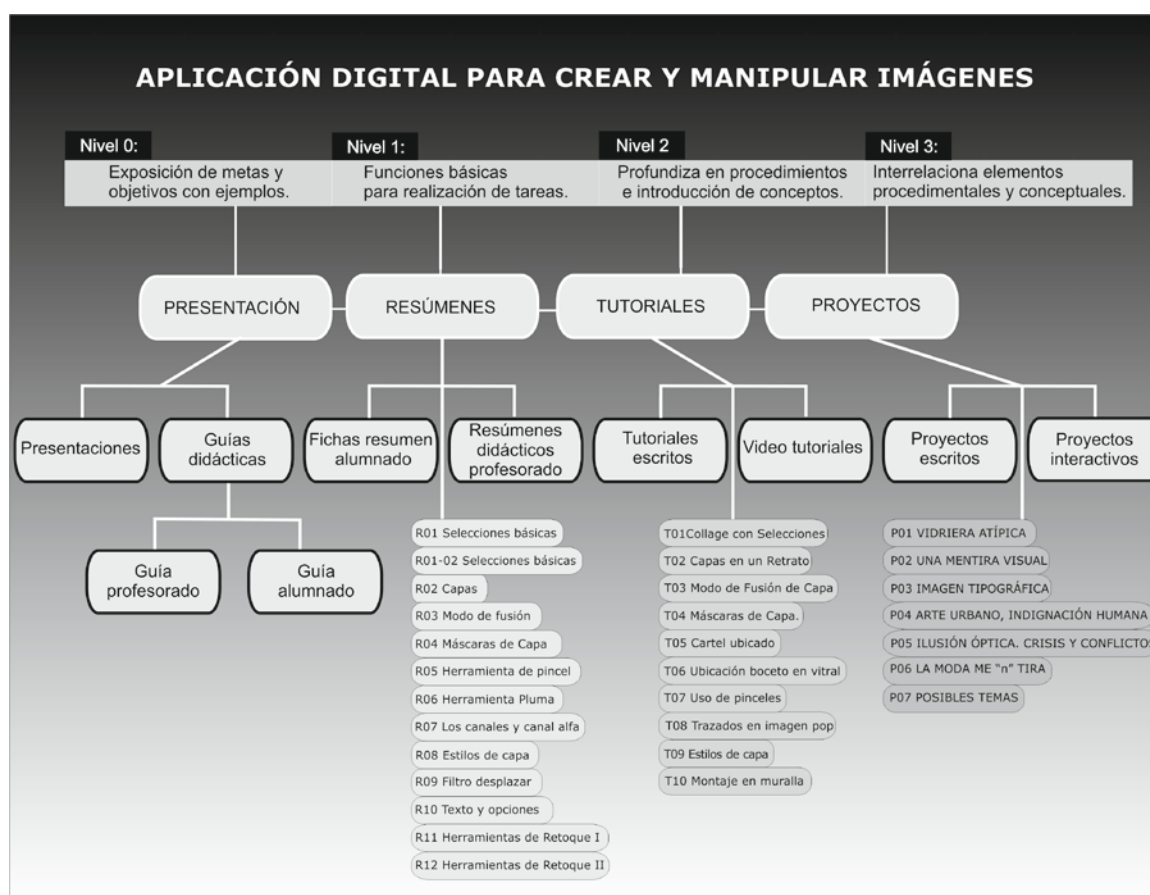


Figura 57: Estructura de los contenidos del curso virtual. Elaboración propia.

6. METODOLOGÍA

Las teorías del aprendizaje más extendidas en los modelos educativos actuales se derivan del enfoque objetivista (teoría conductista y teoría cognitivista) y del enfoque subjetivista (teoría constructivista) del aprendizaje. Los contenidos educativos diseñados combinan las tres teorías en un mismo material complementándose entre sí, ya que cada una de ellas facilita un tipo diferente de aprendizaje.

La investigación de la práctica educativa se basa en el desarrollo de un método de aprendizaje en un entorno mixto, de modo que sea flexible y permita su utilización en la práctica educativa de modo presencial y/o virtual. El método de aprendizaje se aplica a la didáctica de la imagen, el lenguaje visual y la cultura visual, para que con el complemento de un entorno virtual se facilite la labor tutorial del profesorado, todo ello a través de la distribución de materiales didácticos multimedia (tutoría, práctica, ejercitación, resolución de problemas,...), por mediación de la Red e Intranet, y con la posibilidad de interacción virtual o personal entre el estudiante y su tutor. Es el entorno mixto de aprendizaje que, además de ofrecer publicación y acceso a contenidos, permite la comunicación e interacción sincrónica y asincrónica entre el docente y los estudiantes, y entre los propios estudiantes, este es uno de los modos de cómo se complementa y mejora la enseñanza presencial con la virtual y viceversa.

Por consiguiente, se plantea para el método utilizado, la necesidad de aportar una aplicación digital que asocie la pedagogía con la tecnología, en el que se une el proceso de enseñanza aprendizaje a distancia, pero con la presencia real del docente. La aplicación (web educativa y el curso virtual) permite fomentar el autoaprendizaje, a través de la búsqueda activa de información relevante para la toma de decisiones propias, pero no solo del alumnado, también por el profesorado.

Jonnassen en su trabajo *Manifesto for a Constructive Approach to Technology in Higher Education* (Jonassen & McAleese, 2005) (en línea), identifica los siguientes situaciones de aprendizaje y los relaciona con la teoría que él considera más adecuada.

1. Aprendizaje introductorio – Los aprendices tienen muy poco conocimiento previo transferible directamente o habilidades acerca de los contenidos. Se encuentran al inicio del ensamble e integración del esquema. En esta etapa el diseño instruccional clásico es el más adecuado porque está determinado, es restringido, es secuencial y se usan referencias. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar sus propias anclas que les sirvan como referencia para futuras exploraciones.

2. Adquisición de conocimientos avanzados – Los siguientes conocimientos introductorios y los conocimientos más especializados posteriores, se pueden lograr mediante una aproximación constructivista no muy intensa.

3. La adquisición de conocimientos expertos, la etapa final, en la que el estudiante es capaz de tomar decisiones inteligentes dentro del ambiente de aprendizaje, la aproximación constructivista funcionará muy bien.

El planteamiento teórico permite también la utilización de una estrategia mixta para aplicar en el aula, en donde ya hemos dicho, se han utilizado las ventajas de ambas perspectivas. La perspectiva conductista se ha utilizado fundamentalmente para el manejo de los aspectos de tipo organizativo como la definición de la estructura del curso, la enunciación de objetivos y el manejo de

las evaluaciones. La perspectiva constructivista se ha utilizado para el manejo de los aspectos eminentemente académicos como la definición de estrategias de interacción y para definir las actividades de proyectos individuales y grupales que contribuirán al logro de los objetivos.

Con este diseño se logra una amplia participación debido al rigor en la estructura administrativa del curso, pero también se logra la formación de una comunidad que construye conocimiento a través de la negociación social, el trabajo colaborativo, la reflexión crítica, y la creación de escenarios simulados y micromundos en donde los participantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos.

La metodología de Aprendizaje en/de la experiencia es una filosofía de trabajo que parte del hecho comprobado de que la forma más eficiente de aprendizaje se hace posible mediante la experiencia, la vida, lo empírico, lo cotidiano, el entorno. La acción crea las condiciones para el aprendizaje y lo hace más efectivo y más gratificante. El aprendizaje en/de la experiencia es una forma de autoaprendizaje, de autodesarrollo, donde el método es decisivo.

El material elaborado está ligado a la metodología de aprendizaje mixto que se ha desarrollado y hace referencia al uso de recursos tecnológicos tanto presenciales como no presenciales en orden a optimizar el resultado de la formación.

El entorno de aprendizaje diseñado está basado en el método de **aprendizaje mixto** apoyado en la integración con las TIC en el currículo. El método integra la enseñanza presencial y la no presencial con material educativo digital. Para alcanzar los resultados deseados, el proceso debe ser gradual y atender como mínimo el comportamiento de las siguientes variables:

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO

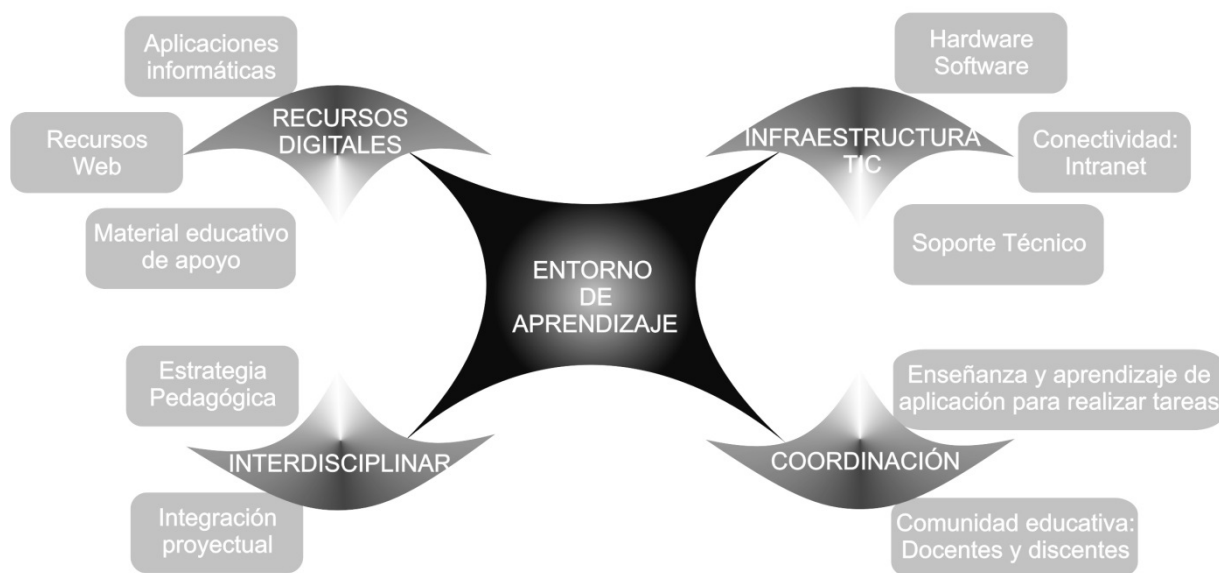


Figura 58: Representación gráfica del modelo de entorno de aprendizaje mixto. Fuente: Elaboración propia.

Infraestructura TIC: Son todos los recursos tecnológicos necesarios: *hardware*, *software*, conectividad interna y soporte técnico.

Coordinación: Trata sobre las funciones que deben desempeñar toda la comunidad educativa. Se debe sincronizar el aprendizaje básico de la herramienta escogida para realizar tareas con el resto de disciplinas del currículo que permita desarrollar el trabajo proyectual e interdisciplinario.

Interdisciplinar: El método es conductista/constructivista de aprendizaje visual y centrado en los procesos. La estrategia pedagógica está basada en la propia experiencia conseguida a través de la participación activa y reiterativa en la realización ejercicios y tutoriales de forma gradual hasta poder realizar proyectos complejos e interdisciplinares.

Recursos digitales: Es todo el material educativo digital elaborado y disponible. Este material está compuesto por documentación, ejercicios, tutoriales, proyectos y recursos web.

7. MATERIAL DE APOYO IMPRESO Y DIGITAL

Las actuaciones del trabajo consisten en el fomento de la elaboración, difusión y utilización de materiales didácticos digitales para la comunidad educativa; el fomento del uso y el desarrollo de aplicaciones y recursos informáticos dirigidos al ámbito de la educación artística.

7.1. MAPA CONCEPTUAL

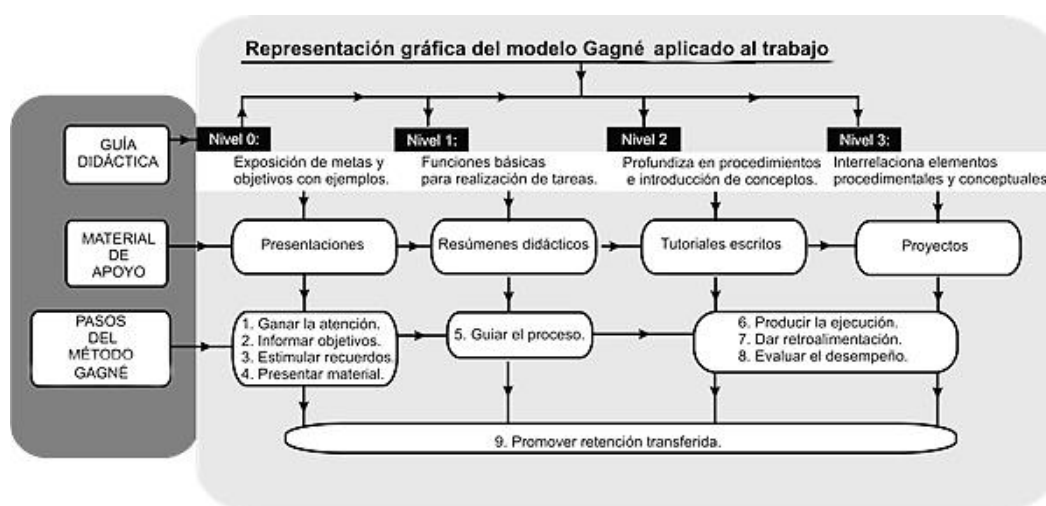


Figura 59: Representación gráfica del modelo Gagné aplicado al trabajo. Fuente: Elaboración propia.

7.2. DESCRIPCIÓN BREVE DEL MATERIAL

Para conseguir el objetivo expuesto con anterioridad, es decir, adquirir de manera simultánea la competencia digital necesaria para la realización de tareas y el aprendizaje de conceptos. Se diseña un curso en un entorno virtual de aprendizaje (*Moodle*), con la meta de crear un espacio interactivo multimedia en el que los propios usuarios pueden establecer su propio ritmo de aprendizaje, viabiliza la enseñanza personalizada y la adecuación curricular que pudiera ser necesaria, sobre todo, cuando el alumnado es diverso en un concepto amplio.

Todo el material orienta al estudiante a establecer su ritmo de aprendizaje, facilita la enseñanza activa y personalizada, al eliminar el problema de sincronía en el tiempo y en el espacio, así como la adecuación curricular. Se puede utilizar en formato digital o analógico, en función del gusto o comodidad del estudiante.

Tras considerar diversas posibilidades, se decidió diseñar la aplicación web con un material didáctico flexible hipertexto conformado por las siguientes herramientas y materiales didácticos:

- **Guías didácticas para el docente y el estudiante.** En la guía del docente se establece una planificación detallada que orienta la metodología, los objetivos, la evaluación... y funciona como elemento motivador para despertar el interés por la materia. A través de una interfaz sencilla, es el instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje.

La Guía y su DVD permiten conocer los recursos disponibles y la forma de aprovechar todas sus posibilidades, informa y orienta en la estructura global de aplicación digital. Puede ser un documento escrito y/o electrónico que estructura y desarrolla la aplicación educativa, cuyas finalidades básicas son cuatro: informar sobre las características de la aplicación web, definir los objetivos que persigue, mostrar el contenido sobre el que trata y orientar sobre el uso del material.

La guía del estudiante o usuario es un resumen adaptado de la del docente.

- **Resúmenes didácticos y fichas resúmenes,** hemos realizado 13 respectivamente, como material de apoyo elaborado para facilitar el aprendizaje de los contenidos establecidos (dominio de la aplicación, preparación previa para tutoriales escritos o en video y proyectos). Diseñados para orientar y situar tanto al profesorado como al alumnado, esta orientación se consigue mediante dos tipos de resúmenes, un resumen didáctico extenso para el docente y una ficha resumen de menor extensión para el estudiante, aunque el profesorado decidirá cual de los dos repartir, según su criterio. Para su elaboración se utilizaran los programas de tratamiento de texto que mejor se domine, para su posterior conversión a formato más portable como el .pdf.

- **Tutoriales escritos,** se han realizado 10 de forma pormenorizada que permiten la realización de ejercicios guiados que facilite el autoaprendizaje y el aprendizaje del programa para la realización de tareas, guiado por el docente para que al tiempo potencie la adquisición de conocimientos conceptuales. Para su elaboración se utilizaran los programas de tratamiento de texto y formato .pdf.

- **Tutoriales en video.** Son un recurso elaborado con el programa Camtasia produciendo videos de los tutoriales, aunque se puede utilizar cualquier otro programa similar. Este tipo de material facilita especialmente establecer el propio ritmo de aprendizaje, garantizando la enseñanza activa y personalizada, eliminando el problema de sincronía en el tiempo y en el espacio, así como mejorar la adecuación curricular.

- **Proyectos** de ejercicios individuales y/o grupales que impliquen el trabajo colaborativo e interdisciplinar para potenciar la interacción entre diferentes disciplinas impartidas en el centro educativo. La realización de 6 ejercicios de este tipo, promueve la investigación por parte del alumnado e implica a los docentes. La interpretación se impregna mejor de pensamiento crítico cuando tiene lugar el aprendizaje. Estos ejercicios ayudan a los alumnos a reflexionar de forma crítica sobre sus interpretaciones.

Los proyectos tienen como objetivo comprobar que el alumno ha asimilado y es capaz de integrar, sintetizar y aplicar los conocimientos técnicos, conceptuales y artísticos adquiridos, a través de las enseñanzas cursadas y en consecuencia, de desempeñar una actividad profesional en el campo propio de la especialidad y nivel cursado.

La calidad y eficacia del entorno educativo elaborado es proporcional a la buena aplicación de la interactividad profesor- alumno-contenidos de aprendizaje y más concretamente, por la calidad de

las ayudas educativas que se desarrollan para sostener, orientar y guiar la actividad constructiva del alumno para apropiarse de los contenidos. Se trabaja con metáforas, analogías y símiles de cuestiones políticas, sociales, expresiones artísticas antiguas y actuales, etc. Para su elaboración se utilizaran los programas de tratamiento de texto, presentaciones, Flash y Adobe Acrobat.

Una de las ventajas del material elaborado consiste en que son utilizables en cualquier sistema operativo con los visualizadores de páginas web más difundidos y también se adapta a los formatos de *tablet*, *smartphone*, etc. Por ello, son accesibles tanto desde el centro educativo como desde el hogar, para convertirse en una herramienta de apoyo muy versátil y adaptable al proceso de aprendizaje.

Como ya se ha dicho el material educativo está compuesto por contenidos multimedia, interactivos, accesibles, modulares, adaptables, reutilizables en distintos contextos instructivos e interoperables.

Los contenidos se distribuyen con licencia *Creative Commons*²², sistema flexible de derechos de autor, que permite la modificación y adaptación de los mismos por el profesorado usuario. Se pretendió con esta decisión que la elaboración de estos recursos didácticos solventaran las distintas necesidades del alumnado y del profesorado, y apoyar las adaptaciones y diversificaciones curriculares para que, en una perspectiva inclusiva, todo el alumnado cuente con medios para alcanzar sus objetivos educativos.

²² <http://es.creativecommons.org/>

RESÚMENES DIDÁCTICOS PARA EL DOCENTE

7.3. RESÚMENES DIDÁCTICOS.

La guía y el material didáctico están dirigidos al profesorado y alumnado, proporciona una base pedagógica estructurada de cada unidad didáctica y como componente estratégico se utilizan recapituladores y síntesis, de acuerdo con la estructura basada en la Teoría de la Elaboración. Las fichas didácticas resumen cumplen con la función explicativa de lo importante y lo significativo de las distintas actividades de aprendizaje preparadas. Se ha dividido en dos tipos las fichas, en función de sus destinatarios, su contenido es la misma sólo varía su extensión.

Profesorado: Los resúmenes didácticos son más extensos y detallados, están dirigidos al profesorado, que requiere una mayor información para desempeñar su función de tutela. El docente decidirá de acuerdo con su criterio y nivel de conocimientos, la adaptación de los resúmenes didácticos a sus necesidades.

Alumnado: El alumnado dispondrá de fichas resumen mucho más sintetizadas, se podría decir que se han elaborado fichas del alumno como "*chuletas*", es decir, escuetas y concretas, visuales y prácticas.

En definitiva será el profesorado en función del currículo, del contexto y las características del alumnado quien decidirá cuál de las dos tipos de resúmenes es más adecuado para conseguir los conocimientos y objetivos que se haya planteado con el grupo, nivel... Siempre se podrán aprovechar como base para generar fichas resúmenes personalizadas.

Todas las figuras de los resúmenes didácticos son capturas de pantalla de elaboración propia.

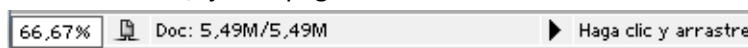
RESUMEN DIDÁCTICO 01: Selecciones básicas I.**Temporización = 2 horas****1. INICIO DEL PROGRAMA.**

- ❖ Eliminar preferencias = Pulsar doble clic en el icono de *Photoshop* e inmediatamente después, pulsar simultáneamente MAY.+ CTRL. + ALT., y mantener pulsadas las tres teclas hasta que aparezca un cuadro de dialogo y pulsar SI.

- ❖ Obtener información:

- Barra de estado clic, y menú archivo \ ajustar página.

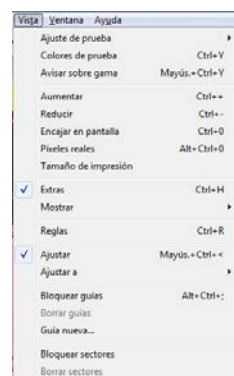
Alt + Clic = tamaño,
resolución, modo
de color, n.º
canales.

**Figura 60:** Barra de información Captura de pantalla de elaboración propia.

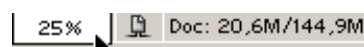
Anchura: 1720 píxeles (14,56 cm)
Altura: 1693 píxeles (14,33 cm)
Canales: 3 (Color RGB)
Resolución: 300 píxeles/pulgada

Figura 61: Menú emergente de la barra de estado. Captura de pantalla de elaboración propia.**2. MENÚ VISTA.**

- ❖ Avisar sobre gama
- ❖ Mostrar **reglas**. (En la intersección de las dos reglas se puede mover el origen de las coordenadas= clic + arrastrar).
- ❖ **Guías**. Sacar guías, hacer **cuadriculas**, seleccionar con cuadro, Ctrl. + R. Activar /desactivar rejilla.
- ❖ Menú **Vista**: mostrar y ajustar a
- ❖ MENÚ EDICIÓN \ Preferencias \ Unidades y reglas = acceso por doble clic en regla. (CTRL. + R) = Activa y Desactiva reglas.

**Figura 62:** Menú Vista.**3. MÉTODOS DE VISUALIZACIÓN.**

- ❖ **Porcentaje**. (Recuadro izq. barra de información)
- ❖ **Lupa** o Lente: Alternar con otra herramienta mediante **CTRL. +** barra espaciadora para aumentar o **ALT +** barra espaciadora para reducir.

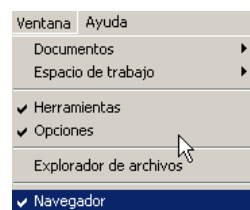
**Figura 63:** Porcentajevisualización. Captura de pantalla de elaboración propia.

- ❖ **Mano**: Acceso rápido con barra espaciadora + clic ratón
- ❖ Tecla **Tabulación** (ver sólo imagen).

- ❖ MENÚ **VISTA**.

- ❖ **Ampliar / Reducir**. Ctrl. + / -.

- ❖ **Navegador** = MENÚ VENTANA.

**Figura 64:** Menú Ventana para acceder al navegador. Captura de pantalla de elaboración propia.

4. SELECCIONES BÁSICAS.

❖ **Función:** afecta o protege zonas de la imagen.

❖ **Tipos:**

- Manuales = **Lazo**
- Semimanuales = **marco \ rectangular y elíptico**. May.= Crea cuadrado o círculo. Alt. = los crea desde el centro.
- Semiautomáticas = **lazo magnético**: tiene que tener una buena diferencia de color para que funcione bien.
- Automáticas = **varita mágica**: selecciona por afinidad en color y en luminancia y se controla por la tolerancia (establece el rango de píxeles en función de su mayor o menor grado de afinidad).

❖ **Opciones:**

- **Aumenta** la selección **MAYS**.
- **Disminuye** la selección **ALT**.
- **Intersección** de la selección = **.MAYS.+ ALT**
- **Duplica** selección = **CTRL.+ ALT**.
- **Mueve** Selección. = Barra **espaciadora + Puntero**
- **Transformar** Selección: Activar mostrar rectángulo delimitador, mover, escalar y rotar.

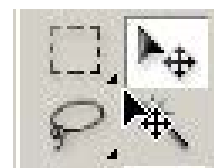


Figura 65:
Herramientas de selección básicas y mover. Captura de pantalla de elaboración propia.

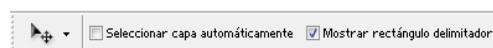


Figura 66: Barra de opciones de Mover. Captura de pantalla de elaboración propia.

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN TUTORIAL COLLAGE CON SELECCIONES (T01).

RESUMEN DIDÁCTICO 01-02: Selecciones básicas II.

Temporización = 2 horas

5. MENÚ SELECCIÓN.

- ❖ **Seleccionar todo.** Aplicar a borrar una imagen (**Ctrl. + A**)
- ❖ **Deseleccionar.** (**Ctrl. + D**)
- ❖ **Invertir selección** (**May + Ctrl + I**).
- ❖ **Gama de colores.** La función selecciona las zonas que tienen un color similar dentro de una selección existente o una imagen completa. Aumentar la Tolerancia expande la selección. Disminuir la Tolerancia disminuye la gama de colores seleccionados. Complicado y se usa poco.
- ❖ **Calado.** Permite insertar una selección en otra imagen de forma gradual.
- ❖ **Modificar:**
 - **Borde,** valor en píxeles para el grosor del borde (aplicación en Vidrieras)
 - **redondear,** redondea las esquinas afiladas de la selección
 - **expandir y contraer:** agranda o reduce el tamaño de la selección. Útil para recortar persistentes bordes de píxeles no deseados.
- ❖ **Extender,** depende del valor de la tolerancia de la varita mágica se expande para incluir los píxeles adyacentes más claros o más oscuros que se encuentran dentro del rango de tolerancia.
- ❖ **Similar:** selecciona todos los píxeles de la imagen que sean del mismo color que los píxeles que se encuentran dentro del área seleccionada. El ajuste se controla con la tolerancia de la varita.
 - Ejemplo imagen con letras.
 - Se coge la varita mágica.
 - Se selecciona una letra de un color.
 - Se pulsa similar, y se selecciona automáticamente el resto del texto.



Figura 67: Herramienta Mover y activado mostrar rectángulo delimitador. Captura de pantalla de elaboración propia.

- ❖ **Transformar selección.** Seleccionar la opción *Mostrar rectángulo delimitador* en opciones de la herramienta Mover (V).
- ❖ **Guardar y cargar selecciones.** Sobre todo si son laboriosas.

6. MÁSCARA RÁPIDA:



- ❖ El modo Máscara rápida es un método eficaz de hacer una máscara temporal utilizando las herramientas de pintura y edición.
 - Es una de las herramientas más potentes de selección. Por defecto la coloración roja semitransparente establece las áreas enmascaradas (sin seleccionar). Conmuta con tecla Q. o haciendo clic en el icono Modo Máscara rápida.



Figura 68: Icono de máscara rápida. Captura de pantalla de elaboración propia.

- Para definir el área se puede utilizar las herramientas de selección y cualquier herramienta de dibujo.
- Cuando escoge el modo Máscara rápida en la paleta Herramientas, aparece una miniatura temporal, con el nombre Máscara rápida en cursiva, dentro de la caleta Canales.
- La Ventana de opciones del modo Máscara rápida permite configurar el color y opacidad de la mascara, así como predeterminar si el color son las áreas de máscara o de selección. Se accede con doble clic en los iconos.



Figura 69: Ventana de canales. Captura de pantalla de elaboración propia.



Figura 70: Ventana de opciones del modo Máscara rápida. Captura de pantalla de elaboración propia.

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN PERSONAJE PERSONAL CON SELECCIONES.

RESUMEN DIDÁCTICO 02: Capas.**Temporización = 2 horas**

1. Definición: Pila de imágenes en hojas transparentes superpuestas. Permite que una imagen o parte de una imagen pueda ser aislada y modificada en cualquier momento de forma individual.

2. Paleta capas (F7), opciones:

❖ **Visualización** y capa seleccionada o activa. Alt. + clic en icono.

❖ **Bloqueo de:**

- transparencia.
- edición.
- movimiento de los contenidos de las capas.



Figura 72: Iconos de bloqueo de capas.



Figura 71: Icono de visualización de capa.

❖ **Modos de fusión:** Permite alterar las relaciones de color de las capas en la pila mediante efectos como saturación, la inversión o el aclarado del color. Acceso directo o Alt. + doble clic en capa.



Figura 74: Modos de fusión y control de opacidad.

❖ **Opacidad.**

❖ **Iconos inferiores**

❖ **Menú desplegable paleta.**



Figura 75: Iconos inferiores.

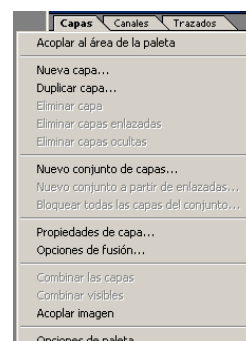


Figura 73: Menú desplegable paleta.

3. Fondo: Ejemplo imagen colocada en un tablero o cartón de libreta de acetatos. A diferencia de las capas es opaco y no admite transparencias. Siempre está en el inferior de la pila y no puede moverse. Está bloqueado por defecto.

- **Convertir Fondo en capa**, sistemas:
 - Menú Capa \Nueva \Fondo a partir de capa.
 - Doble clic. en Fondo = cuadro de dialogo nueva capa.
 - ALT + doble clic en Fondo.
- **Dar nombre:** Doble clic en capa = cuadro de dialogo nueva capa. Debe de ser un nombre descriptivo que nos sea útil en la identificación.

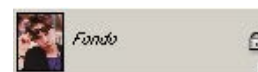


Figura 76: Capa Fondo bloqueada por defecto.



Figura 77: Representación de transparencia con cuadros.

4. Opciones

- ❖ **Crear** nueva capa = Ctrl. + Mayus. + N. o icono paleta
- ❖ **Transparencia**, tablero de ajedrez gris y blanco. Con la herramienta mover seleccionada, se modifica la transparencia de la capa mediante

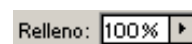


Figura 78: Ajuste de opacidad de relleno.

CAPAS: EXPLICACIÓN MEDIANTE EJEMPLO PRÁCTICO.

1. **Crear nuevo archivo** = Ctrl. + N. o Menú Archivo nuevo con el nombre Geometrías de 15 por 15 cm. con una resolución de 72 pixeles por pulgada y contenido Blanco. Aceptar.
2. Encajar imagen en pantalla.
3. **Cambiar nombre** a capa Fondo mediante doble clic o Alt. + clic para Capa 0.
4. Rellenar con **color frontal** naranja seleccionado pulsando **Alt+Supr.** y deseleccionar pulsando Ctrl.+ D.
5. **Crear nueva capa** = Ctrl. + Mayus. + N. o icono paleta.
6. **Cambiar nombre** a capa nueva en propiedades (doble clic o botón 2) Círculo. Con la herramienta selección realizar un círculo
7. Rellenar con **color frontal** el círculo pulsando **Alt+Retroceso.**
8. Lo mismo pero con un rectángulo y color verde.
9. Lo mismo pero con un polígono (U) de 6 lados con la opción rellenar píxeles activa) y color amarillo.
10. Nueva capa con nombre personalizada, pulsar **X** para conmutar colores frontal y de fondo, y realizar forma personalizada.
11. Dibujar contorno negro alrededor de la forma: Edición \ contornear.
12. **Mover** y transformar las figuras
 - a. seleccionando la capa y también activando Seleccionar capa automáticamente y
 - b. mostrar cuadro delimitador para transformar.
13. **Mostrar y ocultar** capas mediante el ojo y **Alt+ clic.**
14. **Bloquear o Desbloquear** capas (ver opciones):
 - a. Capa cuadrado bloquear pixeles transparentes y pintar. Observar candado.
15. **Transparencia**
16. **Enlazar** capas.
17. **Eliminar** capas.

X conmuta los colores y **D** selecciona blanco y negro.

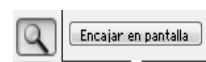


Figura 79: Icono encajar imagen en pantalla.

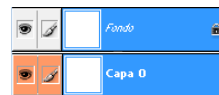


Figura 80: Cambiar nombre a capa Fondo.

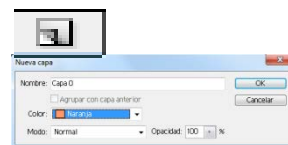


Figura 81: Icono y cuadro de diálogo para crear nueva capa



Figura 82: pulsar X para conmutar colores.

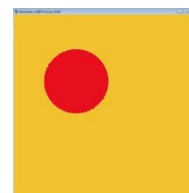


Figura 83: Paso 6 del ejemplo.



Figura 84: Polígono con la opción rellenar píxeles activa y color amarillo.

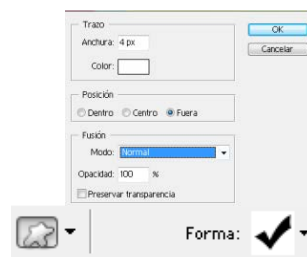


Figura 85: Cuadros de diálogo de Edición \ contornear y opciones de forma.

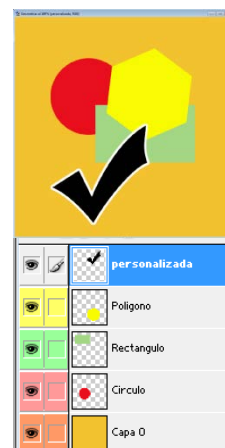


Figura 86: Resultado final.

RESUMEN DIDÁCTICO 03: Modos de fusión**Temporización = 2 horas****1. Conceptos y definiciones**

Los modos de fusión es una de las funciones más versátiles y potentes de Photoshop. Esta función está disponible en multitud de herramientas del programa como en las capas, estilos de capa, técnicas pictóricas y dibujísticas, filtros... Los modos de fusión nos permiten realizar múltiples combinaciones y acabados con unas calidades plásticas innegables, sólo con ellos se nos abre un abanico de posibilidades formales.

Debido a la dificultad para una explicación clarificadora escrita o verbal que permita prever los posibles resultados de su aplicación. Es necesaria una explicación sencilla y escueta, previa a un ejemplo práctico que facilite su comprensión y posterior retención.

El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:

El *color base* es el color original de la imagen.

El *color de fusión* es el color aplicado con la herramienta de pintura o de edición.

El *color resultante* es el color obtenido de la fusión.

2. Aplicación. Se emplean en capas, estilos de capas, pintar, colorear, textos, filtros y en combinación con el comando Transición.

Utilice el menú emergente Modo de la barra de opciones para seleccionar un modo de fusión para una herramienta.

3. Clasificación. Los modos de fusión se dividen en seis secciones:

8. No dependen de otras capas:

❖ **Normal**

- Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo por defecto. (El modo Normal se llama Umbral cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado.)

❖ **Disolver**

- Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Sin embargo, el color resultante es una sustitución aleatoria de los píxeles por el color base o el color de fusión, coge las áreas dependiendo de la transparencia y las transforma en una pulverización de píxeles.

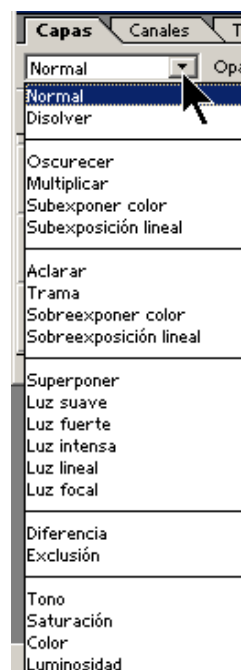







Figura 87: Secciones Modos de fusión, separadas por líneas horizontales. Captura de pantalla. Captura de pantalla de elaboración propia.

❖ **Detrás**

- Edita o pinta sólo la parte transparente de una capa. Este modo sólo funciona en capas con la opción Bloquear transparencia deseleccionada y es similar a pintar en la parte posterior de las áreas transparentes de una hoja de acetato.

❖ **Borrar**

- Edita o pinta cada píxel y lo hace transparente. Este modo está disponible para la herramienta Línea  (cuando se selecciona una región de relleno ) , la herramienta Bote de pintura  , la herramienta Pincel  , la herramienta Lápiz  , el comando Rellenar y el comando Trazo. Para poder utilizar este modo debe estar en una capa con la opción Bloquear transparencia deseleccionada.

9. Oscurecen la imagen subyacente.

- El blanco simplemente desaparece, y en la mayoría de ellos, cualquier cosa más oscura que el blanco oscurecerá la imagen subyacente.

❖ **Oscurecer**

- Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, más oscuro, como color resultante. Los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazan y los más oscuros no cambian. Compara la capa activa con la imagen subyacente y permite sólo que se vean aquellas áreas que son más oscuras que esa imagen. Se utiliza con el tampón de clonar para eliminar pequeños arañazos o imperfecciones que sean mucho más brillantes que la imagen que hay alrededor.

❖ **Multiplicar**

- Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el color de fusión. El color resultante siempre es un color más oscuro. Actúa como si fuera tinta, sólo puede oscurecer la imagen subyacente. El blanco desaparece todo lo que es más oscuro que blanco oscurece la imagen subyacente.

❖ **Subexponer color**

- Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión aumentando el contraste. Fusionar con blanco no produce cambios. Pintando con tonos de gris oscurece e intensifica los colores de la imagen subyacente.

❖ **Subexposición lineal**

- Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el brillo. Fusionar con blanco no produce cambios. Actúa de

forma parecida a Multiplicar con más contraste, pero tiene mayor tendencia a convertir áreas en negro humo.

10. Aclaran la imagen subyacente.

- El negro simplemente desaparece y cualquier cosa más clara que el negro tiene el potencial de aclarar la imagen subyacente.

❖ **Aclarar**

- Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más claro, como color resultante. Los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán. Se utiliza con el tampón de clonar para eliminar pequeños arañazos o imperfecciones que sean mucho más oscuros que la imagen que hay alrededor.

❖ **Trama**

- Busca la información de color de cada canal y multiplica los colores contrarios al color base y al de fusión. El color resultante siempre es un color más claro. Tramar con negro no cambia el color. Tramar con blanco genera blanco. El efecto es similar al que se obtiene al proyectar múltiples diapositivas una encima de otra.

❖ **Sobreexponer color**

- Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el contraste. Fusionar con negro no produce cambios.

❖ **Sobreexposición lineal**

- Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión aumentando el brillo. Fusionar con negro no produce cambios.

11. Añaden contraste imagen subyacente

Aclarando unas áreas y oscureciendo otras.

❖ **Superponer**

- Hace que la imagen subyacente resalte más que la capa activa. Multiplica o trama los colores, dependiendo del color base. Los motivos o los colores se superponen sobre los píxeles existentes al tiempo que se mantienen las iluminaciones y las sombras del color base. El color de fusión no sustituye al color base, pero sí se mezcla con él para reflejar la luminosidad u oscuridad del color original. Es útil cuando queremos añadir color a la imagen subyacente conservando las zonas iluminadas y las sombras.

❖ Luz suave

- Suele resaltar las dos capas igual. Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso.
- Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si estuviera subexpuesta. Pintar con blancos o negros puros genera áreas más oscuras o más claras, pero no negros ni blancos puros.
- Funciona bien para aplicar texturas a fotografías. También es útil cuando intentamos añadir un reflejo a una imagen metálica.

❖ Luz fuerte

- La capa activa es la más resaltada, lo contrario que superponer. Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso.
- Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. Esto resulta útil para añadir iluminaciones a una imagen. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.
- Es una combinación de los modos de fusión Multiplicar (que actúa como tinta) y Trama (que actúa como luz). Ejemplo aplicación: en el filtro en modo normal queda gris, y con transición en modo luz fuerte permite dar relieve a la imagen sin que la imagen pierda sus cualidades de color.

❖ Luz intensa

- Actúa como luz fuerte, pero aumenta la saturación de los colores al tiempo que conserva las iluminaciones y las sombras de la imagen subyacente. Combinación de los modos Subexponer o sobreexponer los colores aumentando o disminuyendo el contraste y los colores quedan menos saturados, dependiendo del color de fusión. Funciona muy bien para avivar una imagen (duplicar capa y cambiar modo).

❖ Luz lineal

- También es como la luz fuerte, pero tiene una mayor tendencia a hacer áreas con blanco puro y blanco puro. Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el brillo, dependiendo del color de fusión.
- Este modo funciona muy bien con texturas. Se puede utilizar para que las áreas luminosas y oscuras de una textura se conviertan en blanco puro y en negro puro, consiguiendo más nitidez a la textura.
- Ejemplo práctico para conseguir una apariencia de alto contraste y algo desenfocada:

1º Imagen duplicada aplicar Filtro Artístico Esponja para conseguir mayor contraste (2, 12, 5).

2º Imagen Ajustar Niveles automáticos.

3º Filtro Estilizar Relieve (135, 1, 65).

❖ Luz focal

- Aclara la imagen subyacente en las áreas luminosas de la capa activa y oscurece la imagen subyacente donde hay sombras en la capa activa – de forma bastante impredecible. Esto resulta útil para añadir efectos especiales a una imagen.

12. Comparan la capa activa con la imagen subyacente,

- Busca áreas que sean idénticas en ambas. Esas áreas aparecen como negro, mientras que las áreas no coincidentes aparecen como tonos de gris o color.

❖ Diferencia

- Busca la información de color de cada canal y resta el color de fusión del color base, o al contrario, dependiendo de cuál tenga mayor valor de brillo. Fusionar con blanco invierte los valores del color base; fusionar con negro no produce cambios.
- Ejemplo:

Crear documento nuevo con fondo blanco

Crear nueva capa con los colores frontal y fondo predeterminado

Después elija Filtro/Interpretar/Nubes y asigne a la capa el modo diferencia a la capa con las nubes.

Con un pincel grueso difuso, pintar con negro la capa inferior.

❖ Exclusión

- Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo Diferencia. Fusionar con blanco invierte los valores del color base. Fusionar con negro no produce cambios.

13. Aplican ciertas cualidades de la capa activa imagen subyacente.

- Dividen los colores de la imagen en tres componentes: tono, saturación y luminosidad. El programa solo aplica uno o dos de estos componentes.

❖ Tono

- Crea un color resultante con la luminancia y la saturación del color base y el tono del color de fusión. Aplicaciones: Funciona muy bien para cambiar el color de los objetos que ya tienen color; por ejemplo crear una capa nueva en este modo y pintar.

❖ Saturación

- Crea un color resultante con la luminancia y el tono del color base y la saturación del color de fusión. Pintar con este modo en un área sin saturación (0) (gris) no provoca cambios. Sólo se concentra en su intensidad.
- Una aplicación habitual es para forzar que áreas de una imagen aparezcan en blanco y negro: ejemplo, nueva capa con saturación y después pintar con un tono gris y jugar con la opacidad.

❖ Color

- Crea un color resultante con la luminancia del color base y el tono y la saturación del color de fusión. Los niveles de gris de la imagen se mantienen y resulta útil para colorear imágenes monocromas y matizar imágenes de color. Es igual que Tono excepto que puede cambiar la saturación de un área, y por tanto introducir color en una zona que no tenía nada de color. Aplicación para colorear imágenes en escala de grises; primero cambiar el modo de la imagen a RGB o CMYK, crear una nueva capa modo Color y pintar jugando con la opacidad.

❖ Luminosidad

- Crea un color resultante con el tono y la saturación del color base y la luminancia del color de fusión. Este modo crea un efecto inverso al creado con el modo Color. Aplica la información de luminosidad de la capa activa al color de la imagen subyacente. No puede desplazar colores o cambiar lo saturados que están los colores. Lo único que puede cambiar es lo luminosos que son.

Ejemplos:

- Enfocar una imagen, después Edición>Transición Máscara de enfoque y con luminosidad, esto evita que el enfoque añada extraños colores en los bordes de los objetos.
- También se puede utilizar Imagen Ajustes Tono y Saturación como sustituto y para colorear fotografías en blanco y negro, primero se convierte la imagen en escala de grises a RGB o CMYK y elegir el ajuste activando la casilla de verificación Colorear (se hace la selección y se crea una capa de ajuste).

EJERCICIO 05: REALIZACIÓN TUTORIAL 03 MODOS DE FUSIÓN DE CAPAS.

RESUMEN DIDÁCTICO 04: Máscaras de Capa.**Temporización = 3 horas**

Esta ficha didáctica cumple con la función de recapitulador de contenidos y su posterior aplicación en el tutorial correspondiente. Se parte de la base de que el estudiante ha adquirido los conocimientos anteriores y se combinaran en esta unidad didáctica para recapitular y afianzar las siguientes opciones:

- Relevancia de las capas, sus opciones y sus modos de fusión en las imágenes. Procesos para separar partes de una imagen en capas independientes que flexibilice el flujo de trabajo.
- Trabajar con selecciones.
- Cambiar el orden de las capas, es fundamental también saber cómo enlazarlas y cómo crear conjuntos de capas para organizar el trabajo.
- Cambiar la opacidad de una capa para poder ver “a través” de la misma.
- Experimentar con los modos de fusión para alterar las relaciones de color de las capas.

1. Concepto.

- ❖ Podemos recurrir a las máscaras para realizar muchas de las tareas de edición. Trabajar con máscaras de capas permitirá combinar elementos visuales. Una máscara, es una forma de aislar parte de una imagen, proceso que tiene lugar al realizar una selección. Las selecciones, los canales Alfa y las Máscaras rápidas tienen un mismo objetivo: proteger una región aislada del uso de una herramienta o de una operación. Las máscaras de capa son ligeramente distintas. En lugar de proteger un área de una imagen de una operación, la muestran u ocultan a la vista.

2. Proceso.

- ❖ Al ajustar los controles Opacidad de la paleta Capas, se cambia la transparencia de toda la capa de forma que el contenido de las capas situadas por debajo de ésta se puedan ver. Sin embargo, al aplicar una máscara de capa a una imagen se puede controlar la transparencia de una determinada parte de la capa.
- ❖ Para convertir una capa en una máscara de capa seleccione Capa>Añadir máscara de capa>Descubrir todas u Ocultar todas. Al seleccionar Descubrir todas (miniatura de la máscara aparece en blanco) u Ocultar todas (la miniatura de la máscara aparece en negro). Pintar con negro o blanco para ocultar o descubrir partes de la capa. La paleta Capas incluye una miniatura a la derecha de la miniatura de la capa seleccionada. Al pulsar sobre la miniatura de la máscara de capa, muestra un doble borde para indicar que se encuentra lista para ser editada.



Figura 88: controles Opacidad de la paleta Capas. Captura de pantalla de elaboración propia.

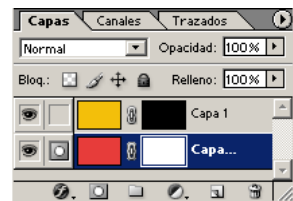


Figura 89: Icono miniatura de la máscara en blanco y en negro. Captura de pantalla de elaboración propia.

- ❖ El error más habitual que cometen los usuarios es seleccionar por equivocación la capa en lugar de la máscara de capa y pintar donde no se quiere.

3. Control de máscaras de capa:

- ❖ **Activar o Desactivar una máscara de capa.** Pulse **Mayús** y pulse sobre máscara de capa para activarla o desactivarla o seleccione menú Capa>Habilitar o Deshabilitar máscara de capa.



Figura 90: Activar o Desactivar una máscara de capa. Captura de pantalla de elaboración propia.

- ❖ **Ver una máscara de capa.** Pulse **Alt** pulse sobre la miniatura para ver máscara de capa en la ventana de imagen.

- ❖ **Realizar una selección a partir de la máscara de capa.** Teclee **Control** y pulse sobre la máscara para generar un contorno de selección.

- ❖ **Desplazar la máscara y los contenidos de una capa.** Pulse entre las dos miniaturas para descubrir u ocultar icono de enlace. Cuando las dos miniaturas están enlazadas y se arrastra sobre la imagen con la herramienta Mover, tanto la imagen de la capa como la máscara de capa se mueven como una unidad. Si el enlace no se ve, solamente se desplazará el contenido de la miniatura seleccionada.



Figura 91: Iconos de imagen y máscara de capa enlazados por un eslabón. Captura de pantalla de elaboración propia. Captura de pantalla de elaboración propia.

- ❖ **Eliminar una máscara de capa.** Seleccione Capa>Eliminar máscara de capa>Descartar o Aplicar. La opción Descartar elimina la máscara de capa y no aplica el efecto. La opción Aplicar elimina la máscara de capa y aplica el efecto directamente a los píxeles de la misma. También puede arrastrar el icono Máscara de capa (no el icono Capa) hasta el cubo de basura de la paleta Capas.

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN TUTORIAL MÁSCARAS DE CAPAS (T04).

RESUMEN DIDÁCTICO 05: Herramienta pincel.**Temporización = 1,30 horas****1. INTRODUCCIÓN INICIAL**

- ❖ Los pinceles se usan con la herramienta Tampón de Clonar, con la Goma de Borrar, con los pinceles de Historia, con Enfocar, Esponja, y Desenfocar.
- ❖ Aproveche las ventajas que le ofrece la facilidad de trabajo con los pinceles utilice una tableta gráfica, puede utilizar un ratón, pero no es lo mismo.
- ❖ Donde hay **Variación**, a menudo también hay Control. Control es el nombre del menú que especifica la forma en la que se controla la variación de un elemento dinámico. El menú Control permite elegir entre controlar la variación de un elemento, especificar la transición de un elemento o modificar un elemento basándose en la sensibilidad en la presión de la tableta. La variación es sinónimo de aleatoriedad. Aumentando o disminuyendo este valor se aumenta o se disminuye la variación.
- ❖ El primer paso consiste en familiarizarse con las variantes de pinceles modificando las cualidades de un pincel predefinido.

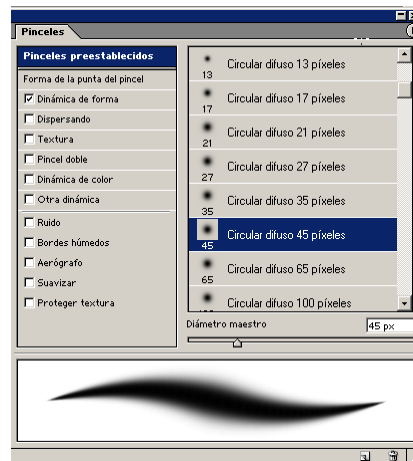


Figura 92: Paleta de pinceles y opciones. Captura de pantalla de elaboración

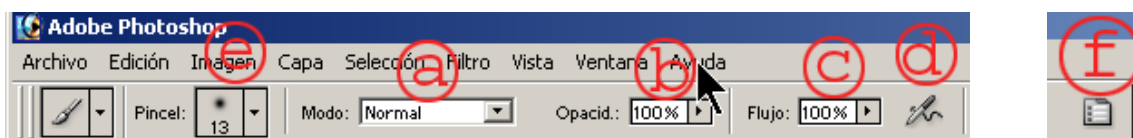
2. PINCELES Y OPCIONES.

Figura 93: La barra de Opciones pinceles. Captura de pantalla de elaboración propia.

- ❖ Pinceles predefinidos (240) divididos en categorías o bibliotecas: pinceles húmedos, secos y gruesos.
- ❖ Seleccione: Archivo>nuevo, Modo RGB, fondo blanco, tamaño de 20x20 cm. a una resolución de 72 píxeles por pulgada, Contenido Blanco.
- ❖ Arrastre la pestaña de la paleta de pinceles hacia la zona de dibujo para que se quede abierta mientras trabaja.
- ❖ **La barra de Opciones pinceles**
 - a) El Modo de fusión del pincel determina cómo se combinarán los píxeles con el pincel.
 - b) La opacidad determina la cantidad de cobertura alcanzada con la pincelada de una herramienta.
 - c) El **Flujo** determina lo rápido que se aplica la pintura durante la pincelada.
 - d) Simula los tonos graduales de un aerógrafo tradicional y el caudal de tinta.
 - e) El Selector de pinceles ofrece acceso a los pinceles y permite ajustar la dureza y el diámetro.

f) Puede abrir y cerrar rápidamente la paleta Pinceles con este botón.

❖ **Pestaña de pinceles con ejemplos:**

- Muestra de pincelada que se actualiza automáticamente.
- Punta del pincel. Opciones. Puede incrementar cualquier punto del pincel hasta un diámetro de 2500 pinceles.
- Visualizaciones: elegir lista grande por información. Restaurar pinceles.
- Seleccionar el pincel Salpicaduras 39 píxeles. Seleccionar punta de pincel.
- Resaltar las opciones. 4 conceptos básicos: **Variación**, ajuste del tamaño o la opacidad para que cambie a lo largo de la pincelada. **Mínimo**, rango de variación que puede utilizarse para cambiar un ajuste. **Control**, determina cuando debe variar *Photoshop* un ajuste utilizando la variación, sin activar, el comando se aplicara todo el tiempo. **Transición** provocará que la variación se difumine en cierta cantidad de aplicaciones del pincel (del ajuste especificado en el área Forma de la punta del pincel hasta el ajuste mínimo establecido).
 - **Dinámica de la forma:** Variación de tamaño = 0 y elegir Presión de pluma como Control.
 - **Dispersando** (x defec.33%) Variación de la posición de las manchas de tinta que constituyen la pincelada, con el resultado de un trazo con bordes desiguales y escabrosos.
 - **Textura**, muestras de texturas. Seleccionar la textura Tablero de ajedrez óptico de la biblioteca Motivos. Puede aumentar o disminuir el tamaño del patrón del 1% al 1000%, variando el control Escala.
 - **Cargar biblioteca:** superficies artísticas.
 - **Crear nuevo patrón:** Menú Edición> Definir motivo e incorporarlo.
 - **Guardar** el pincel modificado: Nuevo valor del pincel.
 - **Limpiar paleta:** Control + A y tecla Suprimir.

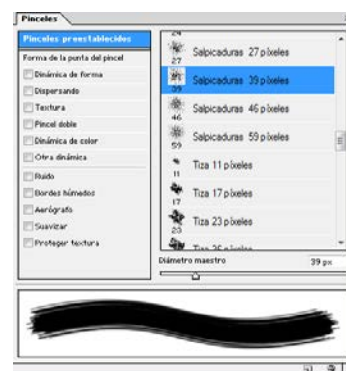


Figura 94: Pestaña de pinceles.

Captura de pantalla de elaboración propia.

❖ **Practica:** Crear pincel con alumnado.

- Cargar biblioteca Pinceles efectos especiales.
- Cargar imagen flor.tif de la carpeta imágenes, seleccionar flor y Definir pincel en Edición.
- Archivo nuevo de 70 por 90 a 72 pixeles por pulgada, Fondo Blanco.
- Ver opciones
 - Forma de la punta del pincel, diámetro=90 pix. y espaciado = 25 %.
 - Dinámica de la forma, trazos en diferente sentido.
 - Dispersado, 40 %.
 - Dinámica del color, variación fondo/frontal =60, variación del tono =20. Y la Variación de la saturación y la Variación del brillo al 20 por 100
 - Guardar pincel.
- Personalización de biblioteca de pinceles. Eliminar uno a uno. Comando Guardar pinceles. Guardar en la carpeta pinceles.

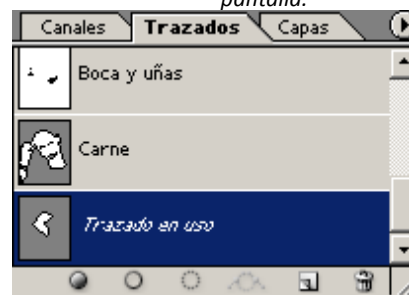
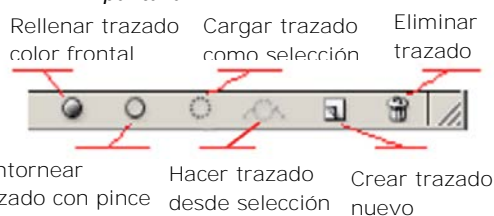
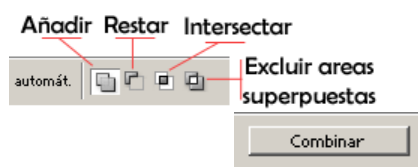
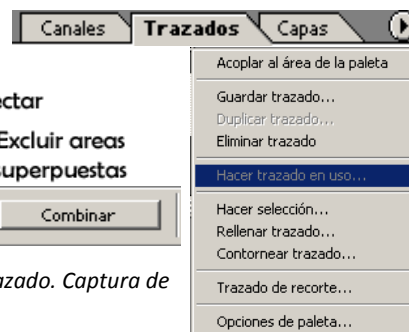
ACTIVIDAD: REALIZACIÓN TUTORIAL USO DE PINCELES (T07).

RESUMEN DIDÁCTICO 06: Herramienta Pluma y Trazados.**Temporización = 6 horas**

1. **Los trazados** representan *objetos vectoriales* que se componen de puntos de ancla (o de fijación) y de *curvas Bézier*.
2. **Pluma:** Hacer un trazado con curvas Bézier. Te permite seleccionar haciendo curvas, siendo el método o herramienta utilizada para el recorte o selección profesional.
3. **Paleta de trazados.**
4. **Teclas apoyo** para modificar trazado:
 - ❖ **Ctrol** = Nodos simétricos.
 - ❖ **Alt.** = Nodos de control asimétricos.
 - ❖ **May.** = Restricción de movimiento.

5. Ejemplo:

1. Trazado en imagen con Alt.
2. Modificar trazado con Alt. y,
3. Probar:
 - relleno.
 - Contorneo.
 - Trazado como Selección.
 - Trazado como nuevo.
 - Eliminar trazado.
4. Hacer selección y opciones en menú trazado: nueva, añadir, restar, intersección y superpuesto.

**Figura 95:** Icono Trazados. Captura pantalla.**Figura 96:** Icono Pluma. Captura pantalla.**Figura 97:** Paleta de trazados. Captura de pantalla.**Figura 98:** Opciones de la parte inferior de la Paleta de trazados. Captura de pantalla.**Figura 100:** Opciones Trazado. Captura de pantalla.**Figura 99:** Menú desplegable de la paleta Trazados. Captura de pantalla.**6. Herramientas para dibujar trazados**

- ❖ Este grupo incluye las siguientes:
 - La herramienta Pluma. Dibuja trazados haciendo clic y arrastrando.
 - La herramienta Pluma de forma libre Dibuja una forma libre que se convierte en un trazado cuando suelta el ratón.
 - La herramienta Pluma de forma libre con la opción Magnético. Esta herramienta define de forma intuitiva los bordes basándose en el contraste de colores.

**Figura 101:** Icono herramienta Pluma de forma libre. Captura pantalla.**Figura 102:** Activación opción Magnético. Captura pantalla.

7. Herramientas para editar trazados

- ❖ Este conjunto de herramientas incluye las siguientes:
- Herramienta Añadir punto de ancla Añade puntos de ancla (de fijación) a trazados existentes.
- Herramienta Eliminar punto de ancla Elimina puntos de ancla de trazados existentes.
- Herramienta Convertir punto de ancla Convierte un punto de una esquina en una curva o una curva en un punto de ancla.
- Herramienta Selección de trazado Selecciona y mueve una trazado como una unidad.
- Herramienta Selección directa. Selecciona y mueve puntos de ancla y segmentos individuales.



Figura 103: Añadir punto de ancla. Captura pantalla.



Figura 104: Eliminar punto de ancla. Captura pantalla.



Figura 105: Convertir punto de ancla. Captura pantalla.



Figura 106: Selección de trazado. Captura pantalla.



Figura 107: Selección directa. Captura pantalla.

8. Herramienta Pluma.

- ❖ Un trazado se dibuja a menudo para seguir la forma del área que ha de aislarse y después se edita y perfecciona el trazado en un grado considerable de precisión.

9. Opciones Pluma.

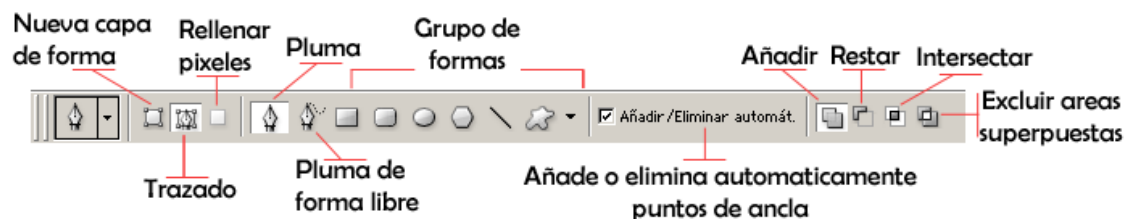


Figura 108: La barra de opciones de la herramienta Pluma.

- ❖ **Trazado recto** consiste en los puntos de ancla que conectan segmentos de líneas rectas se denominan **puntos de esquina**.
- ❖ **Trazado curvo** consiste en dos puntos de ancla conectados mediante un segmento de curva. Los controles de dirección determinan la posición y la forma del segmento. Utilice simultáneamente las teclas **Ctrl. Alt.** y **May** y observe como cambia el comportamiento según dibuja.

10. Pistas para dibujar trazados curvos

- ❖ Dibuje el primer punto en la dirección del pico de la curva y arrastre el segundo punto en la dirección contraria. Si arrastra el primer y el segundo punto en la misma dirección producirá una curva en S, lo que no resulta muy deseable, puesto que se trata de una forma difícil de controlar.
- ❖ Utilice los menos puntos de ancla posibles para asegurarse de crear un trazado suave.
- ❖ Coloque puntos de ancla en los lados de la curva, no en los picos o valles, para mantener un mejor control y transiciones más suaves.

- ❖ Si está dibujando un trazado abierto y quiere comenzar un segundo trazado que no esté conectado con el primero, pulse **Control** para ver la herramienta selección directa. Haga clic fuera del trazado y suelte las teclas. Vuelva a dibujar en el nuevo trazado.

11. Herramientas para editar trazados

- ❖ Una vez que ha dibujado un trazado, puede moverse o cambiar su tamaño totalmente o en alguna de sus partes.

➤ La herramienta Selección de trazado



- La flecha negra, la herramienta Selección de trazado, selecciona todos los puntos de ancla y todos los segmentos de un trazado. Puede cambiar la posición del trazado a cualquier sitio de la imagen arrastrándolo con esta herramienta.
- Puede duplicar un trazado arrastrándolo y soltándolo con la herramienta Selección de trazado y la tecla **Alt** presionada.

➤ La herramienta Selección directa



- La herramienta Selección directa selecciona o modifica un segmento, o la posición de un punto de ancla en un trazado. Herramienta básica para modificar de forma el trazado una vez dibujado.
- Haga clic y arrastre los controladores de dirección de un punto de ancla hasta conseguir la forma deseada de la curva.

➤ Cómo añadir y eliminar puntos de ancla.



- Para añadir o eliminar un punto de ancla, seleccione la herramienta Añadir o eliminar punto de ancla y haga clic en el trazado. Al hacer clic aparecerá o se eliminará un nuevo punto de ancla, respectivamente.

12. Transformación de trazados

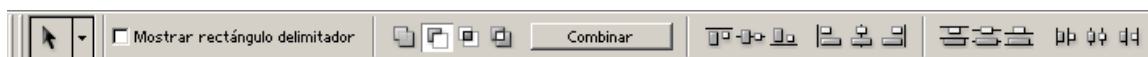



Figura 109: Barra de opciones de herramienta selección trazados. Captura pantalla.

- ❖ Si selecciona el trazado con la herramienta Selección de trazado, puede usar cualquiera de las operaciones de transformación que aparecen en el menú Edición: Transformación libre de trazado, Escala, Rotar, Sesgar, Distorsionar, Perspectiva o Voltar para editar todo el trazado. Si selecciona uno o más puntos o segmentos con la herramienta Selección directa, puede aplicar cualquiera de las operaciones de transformación a la parte seleccionada del trazado.
- ❖ **Conversión de puntos de ancla** 
- Hay dos tipos de puntos de ancla. Los puntos suaves conectan líneas curvas o rectas que fluyen entre ellas. Los puntos de esquina conectan líneas que cambian bruscamente de dirección. Puede convertir un punto de ancla suave en un punto de esquina o viceversa haciendo clic en el punto con la herramienta Convertir punto de ancla.

❖ Combinación de trazados

- Si hemos dibujado uno o más trazados que hacen intersección, puede combinarlos en uno solo. Seleccione ambos trazados con la herramienta Selección de trazado, pulsando el botón del ratón y arrastrando un marco que toque los dos trazados, o haciendo clic en ellos secuencialmente mientras pulsa la tecla Mayús en la barra de opciones, haga clic en el botón Combinar. Los elementos de ambos trazados se combinan en un trazado continuo.

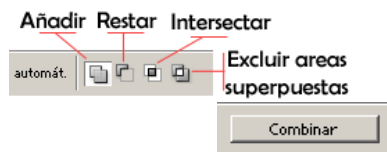


Figura 110: Opciones de combinación de trazado. Captura pantalla.

13. La paleta Trazados

- ❖ La paleta Trazados es el control central para todas las operaciones con trazados. Un trazado puede almacenarse en una paleta de forma que pueda editarse o convertirse en una selección posteriormente.

❖ Trazados en uso

- Cuando comienza a dibujar un trazado con la herramienta Pluma, aparece una miniatura en la paleta Trazados denominada Trazado en uso. El trazado en uso es un elemento temporal que graba los cambios según se dibujan nuevas secciones del trazado. Si termina un trazado en una imagen, haga clic en la herramienta Pluma y dibuje otro trazado; aparecerá en la misma miniatura del Trazado en uso que el primero. Si quiere crear trazados adicionales separados, debe guardar el Trazado en uso en la paleta Trazados.

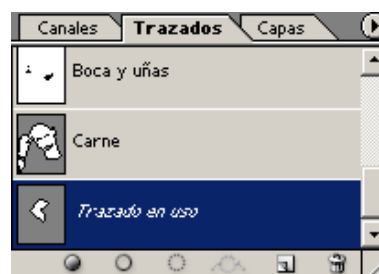


Figura 111: Miniatura en la paleta Trazados denominada Trazado en uso. Captura pantalla.

❖ Guardar trazados

- Guardar un trazado en la paleta Trazados, tiene una clara ventaja respecto a selecciones de guardado como los canales alfa: el tamaño de archivo de un documento no aumenta de forma sustancial con cada trazado que se guarda.

❖ Mostrar trazados

- Para mostrar un trazado, haga clic en el nombre del trazado o en la imagen de su miniatura en la paleta Trazados. Sólo se permite mostrar un trazado cada vez.

❖ Eliminar trazados de la ventana de imagen

- Para eliminar un trazado de la imagen, haga una de las siguientes cosas:
 - Seleccione un trazado completo con la herramienta Selección de trazado. Pulse la tecla Supr.

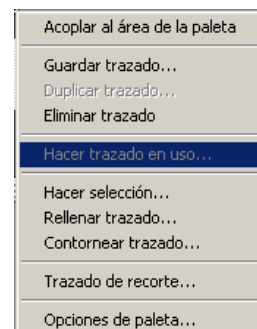


Figura 112: Menú emergente de la paleta Trazados. Captura pantalla.

- Seleccione una parte del trazado con la herramienta Selección directa. Pulse la tecla Supr una vez con el fin de eliminar la parte seleccionada del trazado, y dos veces para eliminar todo el trazado.

❖ Eliminar trazados de la paleta

- Arrastre la miniatura del trazado al icono Eliminar trazado actual situado en la parte inferior de la paleta.

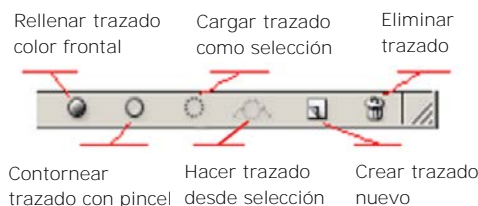


Figura 113: Iconos parte inferior de la paleta Trazados. Captura pantalla.

❖ Utilización de trazados para aplicar color

- Puede aplicar color a un área de una imagen dentro de un trazado cerrado, o al borde de un trazado.

❖ Convertir trazados en una selección y viceversa

- La razón fundamental para utilizar trazados es la sencillez y facilidad con la que se definen, de forma precisa, los contenidos de una imagen. Aunque algunas de las herramientas de selección ofrecen técnicas de selección únicas, no hay nada que se parezca a las operaciones con trazados para rodear de forma rápida y sencilla un área determinada.
- Los trazados son fáciles de editar y necesitan menos espacio en su disco que las selecciones guardadas como canales alfa

14. Uso de máscaras vectoriales

- ❖ En ocasiones se necesita “vaciar” partes de una imagen, es decir, hacer esas áreas invisibles, para que se muestren los elementos en capas inferiores. Esto puede hacerse utilizando una máscara vectorial. Cuando usa una máscara vectorial, se mostrará la parte interna del trazado y el área externa del trazado será completamente transparente. Las máscaras vectoriales tienen su máxima utilidad cuando necesita bordes limpios y nítidos en su elemento, que no son siempre fáciles de crear con métodos de selección normales.
- ❖ Para crear una máscara vectorial:
 1. Dibuje un trazado alrededor de la imagen que quiera aislar. Utilice la herramienta Selección directa para llevarla donde quiera.
 2. En el menú desplegable de la paleta Trazados, elija Guardar trazado y póngale un nombre.
 3. Con el trazado seleccionado en la paleta Trazados, elija menú Capa > Añadir máscara vectorial > Trazado actual.

15. Trazados de recorte

- La opción Trazado de recorte tiene esencialmente el mismo efecto que la opción Máscara vectorial, excepto en que los trazados de recorte están diseñados para ser exportados con su imagen a un programa de ilustración vectorial en lugar de estar insertadas dentro de una capa.

16. Filtro Semitono de color

- ❖ El Filtro Semitono de color del submenú Pixelizar coge los datos de los canales de color de la imagen y los descompone en patrones de puntos basándose en la densidad. Simula el efecto de usar una trama de semitonos aumentada en cada canal de la imagen, al tiempo que mantiene la gama continua de los tonos. En cada canal, el filtro divide la imagen en rectángulos y reemplaza cada uno de ellos con un círculo. El tamaño del círculo es proporcional al brillo del rectángulo.
- ❖ El control Radio permite especificar el tamaño del punto y también existe la posibilidad de ajustar el ángulo de los puntos para cada canal individual. Fije el mismo ángulo a los canales para crear distintos semitonos sin que se mezclen los canales.

Puede modificar las opciones por defecto de los Canales. Haga doble clic sobre el canal Alfa en la paleta Canales y elija la opción Áreas Seleccionadas. De esta manera, cuando se genere una selección a partir de un canal, cualquier zona de color, como las de los patrones de puntos, definirá las áreas seleccionadas y omitirá las enmascaradas.

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN TUTORIAL TRAZADOS EN IMAGEN POP (T08).

RESUMEN DIDÁCTICO 07: Los canales y el canal alfa.**Temporización = 2 horas****1. Conceptos.**

- ❖ Los **canales** son imágenes en escala de grises que almacenan diferentes tipos de información:
 - Los canales de información del color se crean automáticamente al abrir una imagen nueva. El modo de color de la imagen determina el número de canales de color creados. Por ejemplo, una imagen RGB tiene cuatro canales por defecto: uno para cada uno de los colores rojo, verde y azul además de un canal compuesto que se utiliza para modificar la imagen.
 - Se pueden crear canales alfa para almacenar las selecciones como imágenes en escala de grises de 8 bits. Los canales alfa se utilizan para crear y almacenar máscaras y, de esta forma, manipular, aislar y proteger partes específicas de una imagen.
- ❖ Las **máscaras de capa** utilizan el mismo vocabulario visual que los canales alfa para realizar las mismas tareas, pero de forma ligeramente distinta. De forma predeterminada en un canal alfa, el negro protege completamente un área, el blanco la expone totalmente y el gris la muestra parcialmente. En una máscara de capa, el negro oculta el área por completo, el blanco la revela y el gris lo hace parcialmente.
- ❖ Siempre que guarde un archivo en un **formato** que admita el modo de color de la imagen, se mantienen los canales de color. Los canales alfa se mantienen sólo al guardar un archivo en el formato de **PSD, PDF, PICT, Pixar, TIFF o Raw**. Si guarda en otros formatos, se puede perder la información sobre los canales.



Figura 114: Paleta de canales. Captura pantalla.

2. Canales alfa

- ❖ Los canales alfa son selecciones realizadas utilizando herramientas de selección y almacenadas para su posterior utilización.
- ❖ Un canal alfa es una imagen en escala de grises. Igual que los canales de color, admite 256 tonos de gris. Sin embargo, a diferencia de aquellos, un canal alfa no contiene información que contribuya en algo a la apariencia de la imagen. Y los valores de gris no representan la tonalidad ni el color, sino áreas de opacidad o grado de transparencia de una máscara.

3. Tamaño de archivo

- ❖ Aunque los canales alfa son selecciones almacenadas que no afectan a la apariencia de la imagen. Al ser información de la imagen, aumenta el tamaño de archivo de la imagen de forma proporcional cada vez que guarda una selección. Se admite un máximo de 24 canales por documento.

4. Guardar selecciones como canales alfa

- ❖ Es conveniente guardar una selección como un canal alfa cuando se trate de una selección compleja, cuando necesita perfeccionar una selección o si va a utilizarla más de una vez. Se puede guardar una selección de dos formas:

- Menú Selección > Guardar selección.
- Haciendo clic en el icono Guardar selección como canal en la parte inferior de la paleta Canales.

Una vez guardado, puede mostrar u ocultar un canal alfa en la paleta Canales.

- ❖ Por defecto, el negro representa áreas con máscara, el blanco áreas seleccionadas y el gris áreas semitransparentes.

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN TUTORIAL 08 TRAZADOS EN IMAGEN POP.



Figura 115: Icono Guardar selección como canal. Captura pantalla.

RESUMEN DIDÁCTICO 08: Estilos de capa.**Temporización = 4 horas****1. Estilos de capa:**

Otras formas de crear efectos tipográficos son los estilos de capa. Se pueden aplicar muchos efectos sin perder la capacidad de editar el texto.

Los estilos de capa aplican sus efectos a los bordes de la capa, por lo que el contenido de la capa seleccionada debería estar rodeado de transparencia. Aparece un icono con una *f* en cursiva a la derecha de su nombre en la paleta de capas. No es posible aplicar efectos y estilos de capa a un fondo, una capa bloqueada o un conjunto de capas.

Proporcionan numerosos efectos, como sombras, resplandores, biseles, superposiciones y trazos, que permiten cambiar con rapidez el aspecto del contenido de una capa.

2. Formas de acceder y proceder:

Menú capa>Estilo de capa

Menú capa>Estilo de capa >Opciones de fusión.

Doble pulsación en la miniatura de la capa.

Presionar icono en la paleta capas.

3. Opciones de Fusión

Modos de fusión, son efectos preprogramados para determinar las relaciones de color entre píxeles alineados en dos capas consecutivas en la pila. Acceso mediante lista desplegable o doble clic en nombre de la capa.

- **Fusión avanzada**, controla relaciones de color entre capas.

- **La opacidad de relleno** afecta a los píxeles pintados o a las formas dibujadas en una capa, sin afectar a la opacidad de los efectos de capa que se hayan aplicado a la capa. Pero no afecta al estilo.
- **Canales.** Los efectos de fusión de una capa o conjunto de capas pueden limitarse a un canal determinado. Por defecto, al fusionar una capa o un conjunto de capas, se incluyen todos los canales.

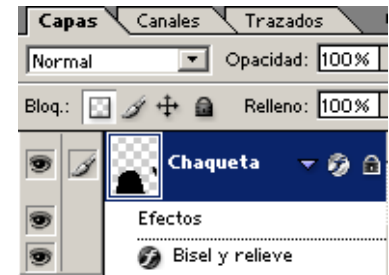


Figura 116: Aparece un icono con una *f* en cursiva a la derecha de su nombre en la paleta de capas. Captura pantalla.

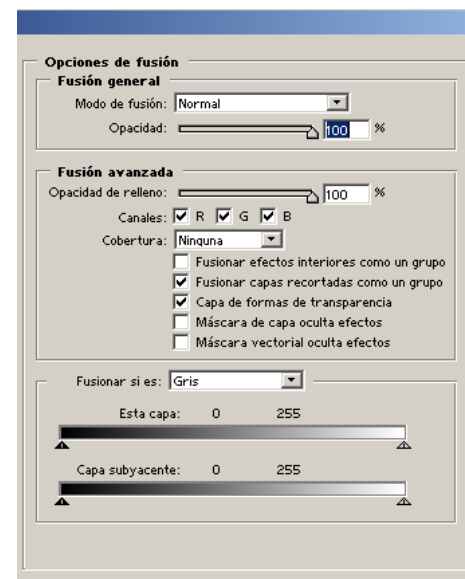


Figura 117: Cuadro de diálogo de Opciones de Fusión. Captura pantalla.

- Las opciones de **cobertura** le permiten especificar qué capas "atravesar" para mostrar el contenido de otras capas. Por ejemplo, puede usar una capa de texto para cubrir una capa de ajuste de color y mostrar así una parte de la imagen con sus colores originales. Tipos:
 - Superficial, para cubrir hasta el primer punto de detención posible, por ejemplo, la última capa del conjunto o el grupo de recorte que contiene la opción de cobertura.
 - Profundo, para cubrir hasta el fondo. Si no hay fondo, la opción Profundo cubre hasta la transparencia.
- **Fusionar capas interiores como un grupo.** Si esta activa las opciones de Opacidad de relleno y Fusionar si afectan a cualquier efecto interior aplicado a la capa (sombra o resplandor interior).
- **Fusionar capas recortadas como un grupo.** Si esta activa las opciones de Opacidad de relleno y Fusionar si afectan a las capas incluidas en grupo de recorte.
- **Máscara de capa o vectorial oculta efectos.** Para esconder un efecto de estilo de capa.
- **Fusionar sí.** Elegir qué componente específicos de color se verán afectados por la fusión. Gris para afectar a todos los colores o un canal de color determinado en los que actuar.

4. Estilos y efectos de capa

En el cuadro de diálogo Estilo de capa, activar cualquier estilo pulsando en la casilla de verificación al lado del nombre del estilo

Crear estilos

➤ Sombra paralela

Añade una sombra que se sitúa detrás del contenido de la capa. Hay dos conjuntos de control: **Estructura**.

Determina la opacidad, el tamaño y la posición de la sombra. **Calidad**.

Determina el contorno de sus bordes y textura

➤ Sombra interior

Añade una sombra que se sitúa justo dentro de los bordes del contenido de la capa, lo que proporciona a la capa un aspecto hueco.

➤ Resplandor exterior y Resplandor interior

Añaden resplandores procedentes de los bordes interiores o exteriores del contenido de la capa.

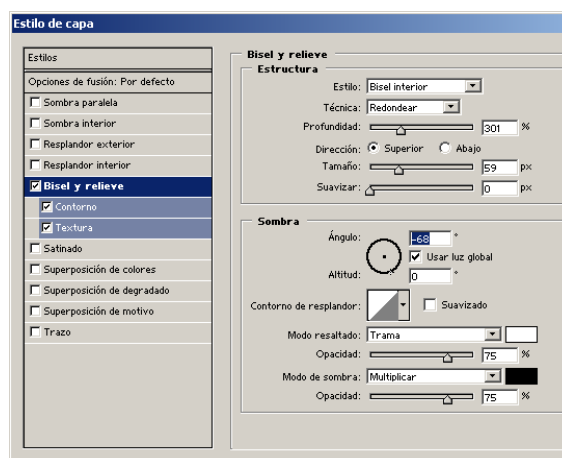


Figura 118: cuadro de diálogo Estilo de capa. Captura pantalla.

➤ **Bisel y relieve**

Añade varias combinaciones de luces y sombras a una capa.

➤ **Satinado**

Aplica sombreado al interior de una capa que se adapta a la forma de la capa, lo que normalmente crea un acabado satinado.

➤ **Superposición de colores, degradado y motivo**

Rellena el contenido de la capa con color, un degradado o con un motivo.

➤ **Trazo**

Traza el contorno del objeto de la capa actual utilizando un color, un degradado o un motivo. Resulta especialmente útil en formas con bordes irregulares, como por ejemplo texto.

5. Crear estilos personalizados

La paleta de Estilos permite **guardar** una colección de estilos de capa. Se aplican activando la capa deseada y con un clic sobre la muestra.

Para guardar un estilo creado situarse en la capa con el estilo y hacer clic sobre icono Nuevo estilo.

Se puede copiar y pegar estilos de unas capas a otras a través de menú Capa > Estilo de capa > Copiar estilo, después pulsar en la capa que se quiere aplicar y elija Pegar estilo del mismo menú.

El menú de la paleta de Estilos permite gestionar los estilos de capa cargando y guardando ficheros con la extensión “.asl” (Librerías de efectos).

6. Convertir texto a trazados

Se pueden modificar los caracteres e interactúan entre sí. Podemos cambiar la forma de los caracteres, si después de introducir el texto, seleccionamos menú Capa>Texto > Convertir en forma. Con las herramientas Selección de trazado, sus Opciones y Selección directa se cambian los caracteres igual que con los trazados.

También se puede realizar mediante Capa>Texto > Crear trazado en uso, aunque el comportamiento no es el mismo, observar.

ACTIVIDAD: CONTINUAR TUTORIAL 08 TRAZADOS EN IMAGEN POP.

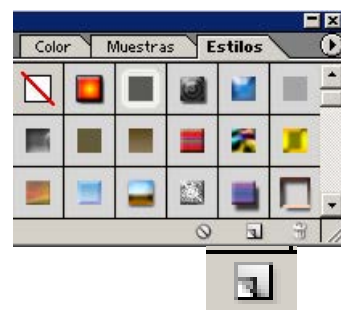


Figura 119: Icono Nuevo estilo. Captura pantalla.

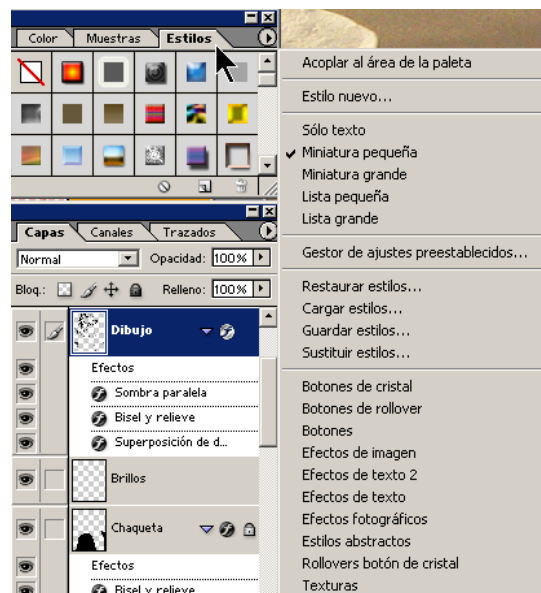


Figura 120: Menú emergente en la paleta Estilos. Captura pantalla.

RESUMEN DIDÁCTICO 09: Filtro Desplazar**Temporización = 2 horas****1. Conceptos.**

- ❖ Los **modos de fusión** de capa son una forma efectiva pero limitada de fusionar un diseño o imagen con un objeto en tres dimensiones. Utilizando los modos de fusión, se pueden modificar el diseño o la imagen para respetar el color y la tonalidad del objeto en 3D situado debajo. Pero las iluminaciones y sombras que dan forma al objeto en 3D pueden utilizarse para envolver o flexionar el diseño o imagen para que siga la perspectiva y el volumen del objeto.
- ❖ Esto se puede conseguir utilizando el filtro **Desplazar** junto con un mapa de desplazamiento. El mapa define el contorno al que se debe ajustar el gráfico o imagen. El efecto final puede compararse con un empaquetado del gráfico o imagen en el objeto 3D.
- ❖ El **desplazamiento** necesita un archivo de imagen con formato PSD o un mapa de desplazamiento a partir de una capa que contenga el objeto en 3D. Esto se utiliza como un mapa de contorno para desplazar los píxeles de otra capa (el diseño o imagen). El nivel de brillo de cada pixel correspondiente de la capa seleccionada en un plano horizontal o vertical. Esta técnica se basa en el principio de montañas y los valles. Los píxeles oscuros del mapa mueven los píxeles del gráfico hacia los valles del objeto 3D, mientras que los píxeles claros de mapa elevan los píxeles del gráfico hacia los picos iluminados del objeto en 3D.
- ❖ Se puede generar un **mapa de desplazamiento** a partir de cualquier fichero. Es mejor que el fichero esté en modo escala de grises porque el filtro busca en los tonos de la imagen y no en el color, aunque no es esencial.
- ❖ Cuando se usa el filtro, muestra una ventana de diálogo con algunas opciones básicas para controlar el efecto. Podrá fijar las opciones de Escala Horizontal y Vertical, decidir cómo se coloca el mapa de desplazamiento sobre la imagen y qué quiere que haga con las zonas que no queden afectadas por el filtro. Una vez que haya fijado las opciones, se le pedirá que localice y abra un mapa de desplazamiento para que el filtro pueda comenzar a renderizar. Aunque la caja de diálogo sólo incluye unos pocos y sencillos controles, la variedad de resultados que puede conseguir es asombrosa.
- ❖ El filtro Desplazar es uno de los pocos que trabaja sobre una imagen en CMYK. Esto significa que si piensa imprimir su imagen, no tendrá que convertirla a RGB y luego de vuelta a CMYK.

2. Ejemplo con efecto de agua desplazada

- ❖ Puede conseguir un efecto de licuado desenfocando la imagen cuando haga el mapa de desplazamiento. Utilizando una imagen desenfocada como mapa de desplazamiento creará una distorsión más suave sobre la imagen final, y conseguirá un efecto que parece líquido. Es especialmente efectivo cuando se usa con alguno de los otros filtros que crean efectos líquidos, como los Ondas Marinas o Cristal.

3. Atajo: En lugar de crear máscaras de capa para todas las capas Fondo copia, puede pulsar Alt+clíc entre ellas para formar un grupo una vez que haya creado la primera máscara de capa.

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN TUTORIAL MONTAJE EN MURALLA (T10).

RESUMEN DIDÁCTICO 10: Texto y opciones.**Temporización = 2 horas****1. Proceso:**

Hay dos formas de introducir texto:

1. Seleccionar la herramienta texto horizontal, pulsar en la imagen e introducir el texto desde un punto.
2. Se pulsa y arrastra hasta realizar un rectángulo delimitador y después teclea el texto.

Puede utilizar la barra opciones antes de introducir el texto.



Figura 121: Iconos herramienta texto y capas de texto. Captura pantalla.

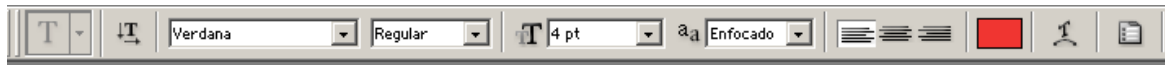


Figura 122: Barra de opciones de la herramienta texto. Captura pantalla.

También puede seleccionar el texto después de escrito y modificar sus características.

2. Variaciones:

Texto horizontal: el habitual, genera una capa de texto.

Texto vertical: genera una columna de caracteres verticales

Máscara de texto horizontal y vertical: que generan una selección con la forma del carácter especificado.

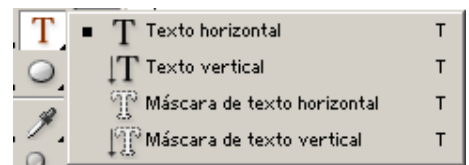


Figura 123: Variaciones de herramienta texto. Pulsar en la esquina inferior dcha. Captura pantalla.

3. Paletas Carácter y Párrafo

Estas paletas ofrecen una amplia variedad de posibilidades para editar el texto (figuras 74 y 75).

Para acceder pulsar en el icono de la paleta carácter y párrafo. La solapa Carácter dispone de todos los atributos posibles de los caracteres. Hay que cancelar o aprobar las modificaciones mediante los iconos de la barra de opciones.

La solapa Párrafo especifica opciones para un párrafo completo (sucesión de caracteres hasta un retorno de carro).

Transformación libre del menú Edición permite configurar la posición, tamaño, rotación y sesgado del texto (Ctrl. + T).



Figura 124: Icono para acceder a las paletas Carácter o Párrafo. Captura pantalla.

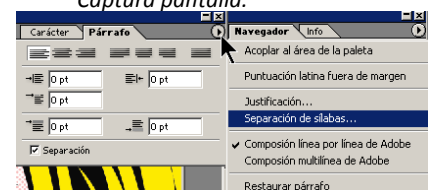


Figura 125: Menú emergente de las paletas Carácter o Párrafo. Captura pantalla.

4. Deformaciones:

Se accede a través del icono de la barra de opciones Crear texto deformado.

Se puede **doblar** y deformar el texto mediante quince estilos diferentes, cada uno con sus propios controles de precisión.

Las posibles combinaciones de estilos son numerosas.

También se puede **convertir** una máscara de texto en selección y ésta **en Trazado** para trabajar con más opciones y precisión la modificación del texto.

5. Rasterizar el texto:

Las fuentes del texto son vectoriales con las ventajas que conlleva el formato²³.

Pero hay operaciones de filtro y ajustes de color que no se pueden realizar en texto vectorial. La conversión convierte al texto a la misma resolución del documento y puede en muchos casos ser una desventaja. Por el contrario el texto rasterizado es la capacidad de hacer a la imagen casi cualquier cosa.

Para rasterizar seleccione el menú Capa>Rasterizar>texto. Se convierte en capa independiente y ya no se puede manipular como texto, pues se convierte en imagen.

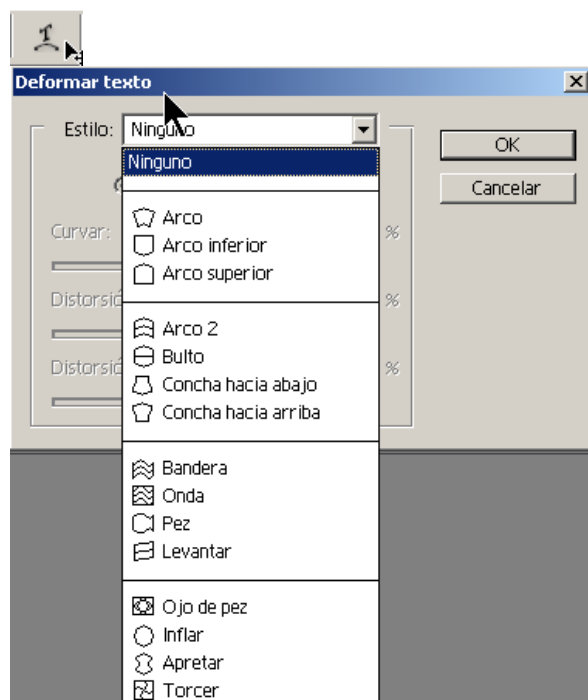


Figura 126: Icono deformaciones del texto y su cuadro de diálogo. Captura pantalla.

²³ Sin pérdida de calidad se puede editar, escalarlo, aplicarle cualquier estilo de capa, deformarlo y cambiarlo de color.

Ejemplos explicación práctica texto y estilo de capa:

➤ Ejemplo texto bordes biselados:

- Introducir texto en mayúsculas: TEXTO CON ESTILO (Bauhaus 93).
- Menú capa>Estilo de capa.
- Eliminar el relleno
- Aplicar estilo Trazo, tamaño 10.
- Aplicar estilo Bisel y relieve, opción Técnica Cíncel duro
- Hacer clic en Contorno, probar opciones en la vista previa del contorno.
- Añadir estilos sombra paralela y sombra interior.

➤ Ejemplo texto gelatinoso:

- Menú capa>Estilo de capa.
- Eliminar el relleno
- Aplicar estilo Superposición de colores. Selecciones color rojo (R=255, G=0 y B=0).
- Aplicar estilo Bisel y relieve, estilo Bisel interior y opción Técnica Redondear.
- Modo sombra en Subexponer color.
- Tamaño 10 y Altitud 70.
- Añadir estilo Resplandor interior con el Modo de fusión Multiplicar.
- Cambiar por un rojo oscuro el color
- Añadir estilo Sombra paralela y cambiar por un rojo oscuro el color. Distancia y Tamaño 6.
- Añadir estilo Resplandor exterior
- Añadir estilo Sombra interior. Cambiar por un rojo oscuro el color
- Elegir Capa>Estilo de capa>Escalar efectos. Ajustar el regulador.

6. Filtros y estilos de capa en fondos y texturas

Utilizaremos filtros que pueden crear algo partiendo de cero como:

Artístico: Esponja. **Bosquejar:** Modelo de semitono, Papel con relieve y reticulación. **Estilizar:** Extrusión y Azulejos. **Interpretar:** Nubes. **Pixelizar:** Semitono de color y Puntillista. **Ruido:** Añadir ruido. Y todos los filtros del submenú **Textura**.

Ejemplos

➤ Textura genérica

- Aplicamos el filtro>Interpretar>Nubes.
- Aplicamos tres veces el filtro>Artístico>Pincel seco.
- Aplicar el filtro>Estilizar> Relieve: Angulo 135, Altura 1 y Cantidad 200 %.

➤ Textura estucado:

- Comenzamos con negro y blanco como color frontal y de fondo.
- Aplicamos el filtro>Interpretar>Nubes.
- Aplicar tres veces el filtro>Interpretar>Nubes diferencia.
- Aplicar el filtro>Estilizar> Hallar bordes> y después Edición>Transición Hallar bordes y en el Modo Luminosidad.
- Aplicar el filtro>Estilizar> Relieve: Angulo 70, Altura 2 y Cantidad 200 %.
- Aplicar el filtro>Desenfocar> Desenfoco de movimiento: Angulo -35, Distancia 30.
- Crear nueva Capa>Capa de ajuste>Mapa de degradado (Rojo y amarillo), elegir modo de fusión Luz fuerte y ver otros.
- Acoplar imagen.

➤ Filtro Creador de motivos

- Es un generador de texturas. Se puede aplicar para crear texturas como azulejos. El proceso es el siguiente:
- Se parte de una imagen que tenga la textura que deseamos.
- Se accede al menú Filtro> Creador de motivos y se selecciona una zona de la imagen.
- Se hace clic varias veces en el botón generar y se experimenta con los parámetros para volver a generar variantes, elegimos el motivo y se pulsa Ok.
- Por último se selecciona la toda la imagen (Ctrl. + A) o parte y se accede al menú Edición> Definir motivo.

RESUMEN DIDÁCTICO 11: Herramientas de Retoque I.**Temporización = 4 horas**

Todas las herramientas de retoque utilizan la paleta de Pinceles.

1. PARCHE.

- ❖ **Proceso:** Se selecciona la zona afectada y mediante un clic que arrastre desde el centro de la selección, situamos la selección en la zona que no interese.
- ❖ **Características:** Garantiza la luminosidad y el color sean coherentes con el borde de la selección original y funde la textura.
- ❖ **Consejo:** Trabajar con selecciones pequeñas que se ajusten al defecto a corregir. Si el efecto final es demasiado oscuro utilizar Edición>Transición modificando la opacidad.
- ❖ **Aplicaciones:** Arañazos, manchas u otros defectos.
- ❖ **Opciones:** Origen, destino y usar motivos.

2. PINCEL CORRECTOR.

- ❖ **Proceso:** Se pinta en el área que quiere ser reparada, previamente se hará Alt+clic en el área origen para arreglar el área destino.
- ❖ **Características:** Se funde con la luminosidad y el color del contorno para que sean coherentes y se integren en la imagen.
- ❖ **Consejo:** Utilizar un pincel difuso para conseguir una buena fusión (Dureza entre el 30 y el 60 por cien).
- ❖ **Opciones:** Origen, destino, usar motivos y modos (reemplazar).

3. TAMPÓN DE CLONAR:

- ❖ **Definición:** Copia la información de una área de la imagen y la aplica en otro lugar de la imagen o en otra imagen.
- ❖ **Proceso:** Se pinta en el área que quiere ser reparada, previamente se hará ALT+CLIC en el área origen para arreglar el área destino, pero no funde el resultado con la imagen subyacente.
- ❖ **Opciones:** Origen, destino, modos aclarar y oscurecer, opacidad, muestrear todas las capas y alineación.
- ❖ **Aplicaciones:** Eliminar objetos o arreglar arañazos, manchas, grietas u otros defectos. Ejemplo eliminar una embarcación del mar.
- ❖ **Consejo:** Utilizar muestrear todas las capas, crear una capa nueva y activarla. Así la información se encuentra en su propia capa, mientras que la imagen original no es afectada. De este modo no es problema equivocarse. Otro truco para evitar que se note el clonado es Añadir ruido (cantidad 3 y Uniforme en Distribución y activar la casilla Monocromático).

- ❖ **Clonación entre documentos**, es necesario que ambos documentos estén en el mismo Modo de color para que permita la clonación.

4. FILTRO LICUAR:

- ❖ **Definición:** Podemos moldear una imagen como si fuera de arcilla.
- ❖ **Opciones:** Deformar (empuja y tira de la imagen), Molinete, Desinflar e Inflar con Alt. Funcionan los comandos Deshacer May+Ctrl+Z.

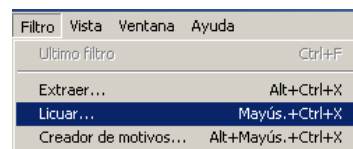


Figura 127: Menú Filtro Licuar. Captura pantalla.

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN TUTORIAL CARTEL UBICADO (T05). Eliminar los elementos de la imagen que nos interese: coche, personas...

RESUMEN DIDÁCTICO 12: Herramientas de Retoque II**Temporización = 4 horas****5. HERRAMIENTA SOBREEXPONER**

- ❖ **Definición:** Se ha tomado de la cámara oscura fotográfica, se obstruye, sobreexpone la luz. Aclara la imagen.
- ❖ **Opciones:** **Rango**, establece en qué tonos de gris debe concentrarse cuando pintemos la imagen: sombras, medios tonos e iluminaciones. **Exposición** controla la cantidad de luminosidad que adquirirá la imagen.
- ❖ **Aplicación:** En personas con bolsas de ojos oscuras, manchas,...
- ❖ **Consejo:** funciona muy bien en imagen en escala de grises. Pero en color es mejor duplicar la imagen y asignar el modo Luminosidad antes de empezar. También se puede conseguir el mismo efecto utilizando la herramienta Pincel en el modo sobreexpones color y pintando con el color blanco.

6. HERRAMIENTA SUBEXPONER

- ❖ **Definición:** se intensifica la luz en ciertas zonas, sobreexpone la luz. Oscurece áreas de una imagen.
- ❖ **Opciones:** Rango: sombras, medios tonos e iluminaciones, y también un ajuste Exposición.
- ❖ **Consejo:** funciona muy bien en imagen en escala de grises. Pero en color tenemos problemas con los tonos carne se oscurecen en exceso, como quemados o negros. Solución: Rango= Iluminaciones; aislar los canales magenta y amarillo o verde y azul según el modo de color, para terminar volver activar todos los canales.

7. HERRAMIENTA ESPONJA

- ❖ **Definición:** Funciona como una esponja empapada en lejía, podemos intensificar o apagar colores depende del modo seleccionado en Opciones.
- ❖ **Opciones:** Modo: saturar y desaturar, y también un ajuste Flujo.

8. HERRAMIENTAS ENFOCAR Y DESENFOCAR

- ❖ Tanto enfocar como desenfocar funcionan muy bien en áreas pequeñas.
- ❖ Desenfocar funciona bien para reducir arrugar, no eliminarlas con el modo de fusión aclarar. Creando una capa nueva y activando usar todas las capas permitirá mayor flexibilidad.
- ❖ Enfocar, hay que graduar la intensidad. Funciona bien para reducir o eliminar efectos especulares.

ACTIVIDAD: TERMINAR TUTORIAL CARTEL UBICADO (T05). También se puede optar por realizar un ejercicio libre titulado CIRUGÍA ESTÉTICA DIGITAL aplicando las herramientas de retoque y todo lo aprendido hasta ahora en él.

7.4.TUTORIALES

“Lento es el enseñar por medio de la teoría, pero breve y eficaz por medio del ejemplo”
(Séneca, 4 a.C. - † 65 d.C.)



Figura 128: Ilustración de tutoriales. Elaboración propia.

10 Tutoriales progresivos descritos paso a paso

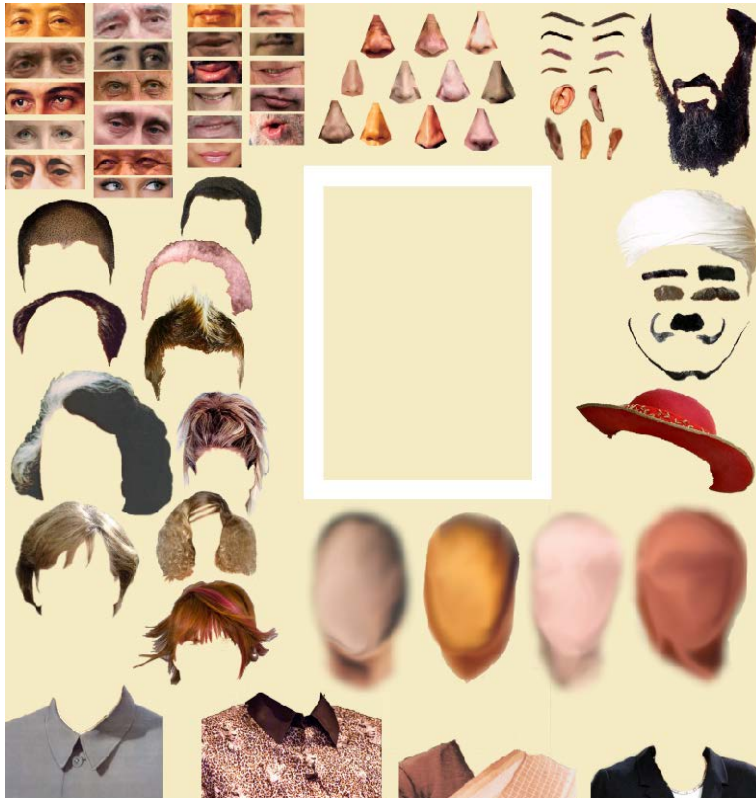


Figura 130: Imagen archivo inicial tutorial01_Selecciones.tif. Elaboración propia.

Collage con selecciones

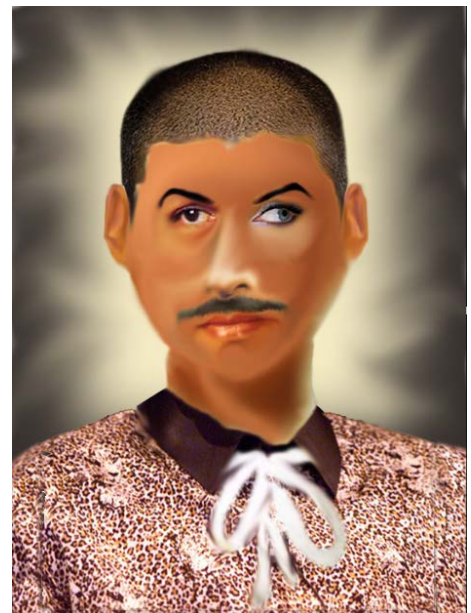


Figura 129: Imagen de un ficticio resultado final. Elaboración propia.

TUTORIAL 01: Collage con Selecciones.


Siga los pasos que aparecen indicados a continuación para comenzar este proyecto:

1. Pulsamos **Archivo > Abrir**; seleccione y abra “Tutorial01_Selecciones” en la carpeta T01 de la carpeta Tutoriales (véase figura T1.1).

2. **Guarde** a continuación el archivo en su carpeta personal correspondiente.

3. Empiece por el **cuerpo** y la **cara** y utilice la herramienta Marco rectangular para colocar el traje en su posición.

3.1. Utilice el **Navegador** (figura T1.2) para hacer zoom en la imagen hasta da ver todo el maniquí en el centro de la pantalla.

3.2. Eliga la herramienta **Marco rectangular**.  Coloque el cursor justo encima del traje elegido la esquina inferior izquierda del maniquí. Haga clic y arrastre hasta la esquina superior derecha para hacer su selección, como se muestra en la figura T1.3.

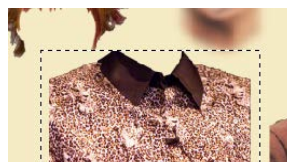



Figura 133: Figura T1.3. Hacemos un rectángulo alrededor de la ropa arrastrando con el ratón. Captura de pantalla.

3.3. Eliga la herramienta **Mover**  Coloque el cursor dentro del marco con bordes intermitentes. Pulse **Alt** para duplicar la ropa con el movimiento de su marco mientras arrastra hacia arriba. Arrastre a continuación el ratón hasta que el borde inferior del ropaje, se sitúe en la parte inferior del marco blanco tal y como se puede observar en la figura T1.4.

3.4. Pulse a continuación **Control-D** para deseleccionar.

4. Puede elegir entre los cuatro **bustos** disponibles en la parte inferior de la imagen para seleccionar la base de cabeza.

4.1. Utilice el Navegador, haga zoom hasta que pueda ver los bustos.

4.2. Pulse **Mayúscula +M** para seleccionar la herramienta **Marco elíptico** (fig. T1.5). Coloque el cursor aproximadamente en el centro del ovalo facial. Pulse la tecla **Alt**, mientras arrastre desde el centro para hacer una elipse. Cuando se encuentre cerca del borde, pulse la barra espaciadora (¡pero sin soltar la tecla Alt!). Arrastre el marco para colocarlo de manera precisa. Suelte la barra espaciadora para cambiar y ajustar el tamaño, al tiempo que vuelve a pulsar la barra espaciadora para reposicionar el marco hasta que quede centrado y colocado el contorno

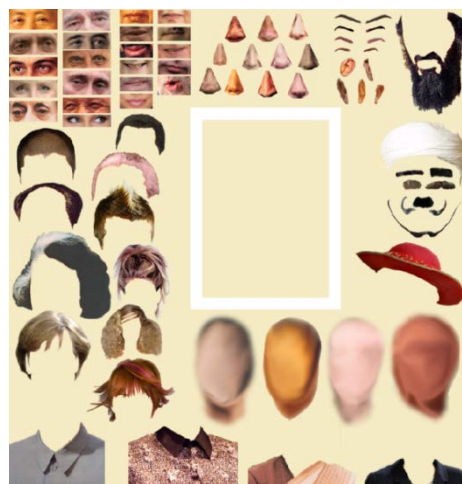


Figura 131: Figura T1.1.: El archivo tutorial01_Selecciones.tif. Elaboración propia.



Figura 132: Figura T1.2. Utilizamos la paleta Navegador para ver el traje o ropa. Captura de pantalla.

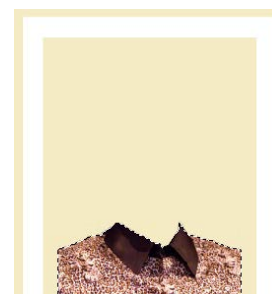


Figura 134: Figura T1.4. El ropaje situado en la parte inferior del marco. Captura de pantalla.

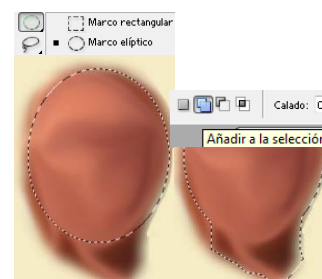




Figura 135: Figura T.1.5. Selección con Marco elíptico. Captura de pantalla.

de la selección a nuestro gusto. Deje de pulsar primero el ratón y luego las teclas.

4.3. Seleccione la herramienta **Lazo**  con la opción añadir a la selección activa y añada el cuello a la selección elíptica (fig. T1.5).

4.4. Elija la herramienta **Mover**.  Coloque el cursor dentro del marco, pulse Alt para duplicar y arrastre la selección hasta colocarla encima del ropaje, como se ve en la figura T1.6.

4.5. Pulse a continuación Control-D para deseleccionar y Control-S para guardar el documento.

5. Seleccionar los ojos utilizando la herramienta **Marco elíptico**:

5.1. En la barra Opciones, elija Proporciones fijas de la lista emergente del campo Estilo. Introduzca 1.5 para la anchura y 1 para la altura, como se muestra en la figura T1.7.

5.2. Encontrará un conjunto de ojos a la izquierda del maniquí. Haga zoom en uno de los ojos izquierdos y coloque el cursor en el centro. Pulse **Alt** y arrastre hacia el exterior. No arrastre ajustando hasta el borde, quédese a unos pocos píxeles dentro de la forma oval, como muestra la figura T1.8.

5.3. Elija menú **Selección>Calar**. Introduzca un valor de 3 píxeles, para poder introducir el valor deseado después de realizar la selección.

5.4. Seleccione la herramienta **Mover**. Arrastre el ojo y lo coloca en el rostro en la posición deseada. Observe la perfecta transición entre el busto y el ojo que proporciona el calado figura T1.9.

5.5. Seleccione la herramienta **Marco elíptico**. En la barra Opciones dentro de la lista emergente del campo Estilo, elija Tamaño fijo. Introduzca un valor de 65 píxeles para la anchura y de 40 para la altura. El tamaño fijo debe adaptarse al ojo que desee seleccionar.

5.6. En la barra Opciones, introduzca un valor de 2 píxeles para el calado. Al introducir un valor en la barra de opciones permite calar una selección antes de dibujarla, no como se vio en menú Selección>Calar. (Figura T1.10.)

5.7. Coloque el cursor en el ojo derecho. Pulse y arrastre el ratón para colocar el marco de Tamaño fijo.

5.8. Seleccione la herramienta **Mover**. Arrastre el ojo a su posición en el rostro. Observe que el resultado es una transición perfecta entre el rostro y el ojo



Figura 136 Figura T1.6. El rostro colocado sobre el ropaje. Elaboración propia.

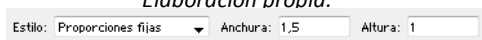


Figura 138: Figura E1.7. Elegir una proporción fija. Captura de pantalla..



Figura 137: Figura T1.8. Selección del ojo izqdo. Captura de pantalla.



Figura 139: Figura T1.9. Ojo colocado sobre el rostro, utilizando una transición por calado. Captura de pantalla.



Figura 140: Figura T1.10. Selección del ojo con la opción estilo tamaño fijo. Captura de pantalla.

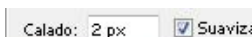


Figura 142: Figura T1.12. Selección con la opción calar activa y estilo tamaño fijo. Captura de pantalla.

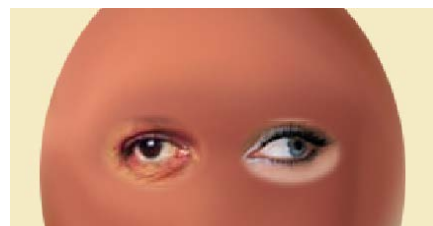
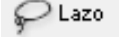



Figura 141: Figura T1.11. Ojos sobre el rostro utilizando con calado una transición gradual. Captura de pantalla.

debido a la selección de calado como muestra en la figura T1.13.


5.9. Pulse **Control+D** para deseleccionar y **Control+S** para guardar el documento.

6. Utilizace las herramientas Lazo y Lazo poligonal para seleccionar la **nariz**:

6.1. Seleccione la herramienta **Lazo**.  En la barra Opciones establezca en 2 píxeles el radio de calado. 

6.2. Escoja una nariz. Comience a seleccionar en la parte inferior izquierda de la nariz y arrastre hacia la derecha alrededor de las formas curvas.


6.3. Cuando llegue a un lado de la nariz, pulse la tecla **Alt**. Suelte el

ratón. La herramienta cambia a **Lazo poligonal** . Arrastre una línea recta hacia la parte derecha de la nariz. Cuando llegue a la parte superior de la nariz, pulse el botón del ratón, suelte las teclas y arrastre la curva con la herramienta Lazo. Suelte el ratón y se cerrará la selección con una línea recta. La selección será similar a la que se muestra en la figura T1.11.


6.4. Seleccione la herramienta **Mover**, arrastre el ratón y lo sitúa sobre el rostro.

6.5. Pulse **Control-D** para deseleccionar y **Control-S** para guardar el documento.

7. Para seleccionar la **boca** utilice la herramienta **Lazo**


7.1. Rodee una de las bocas acercándose tanto como le sea posible a su contorno. 

7.2. Vaya a menú **Selección>Calar**. Introduzca un valor de 2 píxeles.



7.3. Seleccione la herramienta **Mover** y pulse arrastrando la selección hasta la posición deseada. En la barra de opciones, active la casilla **Mostrar rectángulo delimitador**. Coloque el cursor dentro del rectángulo delimitador. 

7.4. Para establecer el tamaño de la boca, coloque el cursor en cualquiera de las flechas del cuadro delimitador y arrastre hacia el interior para disminuir o hacia el exterior para incrementar el tamaño, como se muestra en la figura T1.14.

7.5. Para rotar la boca coloque el cursor en la esquina exterior del rectángulo hasta que aparezca el icono en el cursor y después,

arrastre a nuestro gusto. En la barra Opciones,  pulse en el recuadro de confirmación para llevar a cabo la rotación o el icono de cancelar para anular.

7.6. Deselectione y a continuación guarde el documento.

8. Para añadir un **bigote** utilice una técnica que combina dos herramientas de selección **Varita mágica**  y **Marco rectangular**  restando el área del bigote de la selección rectangular que lo rodea:

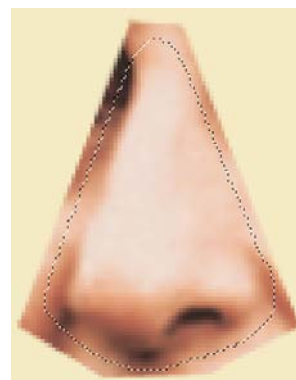


Figura 143: Figura T1.13. La nariz seleccionada. Captura de pantalla.

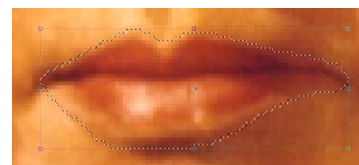


Figura 144: Figura T1.14. Establecer el tamaño de la boca. Captura de pantalla.



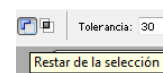
Figura 145: Figura T1.15. Captura de pantalla.

8.1. Seleccione la herramienta **Marco rectangular**.

8.2. Trace un rectángulo alrededor del bigote que haya escogido (fig. T1.15).

8.3. Seleccione la herramienta **Varita Mágica**. En la barra de opciones establezca en 30 la Tolerancia. Establezca en el menú selección el radio de calado en 1 píxel.

8.4. Seleccione el icono **Restar de la selección** en la barra de herramientas.



8.5. A continuación, pulse dentro de la selección rectangular, pero no en el bigote. El bigote se selecciona de forma automática.

8.6. Seleccione la herramienta **Mover**. En la barra de opciones, active la casilla **Mostrar rectángulo delimitador**. Coloque el cursor dentro del rectángulo de selección. Arrastre el bigote y lo coloca sobre el rostro, entre la boca y la nariz.

8.7. Establezca el tamaño del bigote para que se adecue al espacio.

8.8. Deseleccione y guarde.

9. Para elegir **las cejas** utilice la herramienta Varita Mágica y seleccione una de ellas.



Figura 146: Figura T1.16. Sólo está seleccionada una parte de las cejas. Captura de pantalla.

9.1. Pulse en la ceja que elija. Sólo se selecciona una parte de la ceja, como muestra la figura T1.16. Dependiendo de la ceja que elijamos, tendrá que reajustar la tolerancia para llevar a cabo una selección completa o puede pulsar en el icono **Activamos Añadir a la selección** de la barra Opciones y continua pulsando en las áreas que no estén seleccionadas. Seleccione las dos cejas de igual forma.

9.2. Seleccione la herramienta **Mover**. Y proceda como en los apartados 7.3., 7.4. y 7.5. Arrastre y transforme a su gusto las cejas y las posicione sobre el rostro.

9.3. Deseleccione y guarde.

10. Para seleccionar **el pelo** aprovechara la gran variación de tono con el fondo utilizando la herramienta **Lazo magnético**.



Figura 147: Figura T1.17. Pelo seleccionado con la herramienta Lazo magnético. Observe los lugares en los cuales el borde no se ha seleccionado con precisión. Puede perfeccionar estas áreas más tarde, restando o añadiendo a la selección usando la herramienta Lazo. Captura de pantalla.

10.1 Seleccione la herramienta **Lazo magnético**, utilice los ajustes por defecto en la barra de opciones para configurar su actuación.

10.2. Haga zoom en una de las pelucas. Coloque el cursor en el borde de una de las pelucas y arrastre lentamente alrededor. Al arrastrar, se crea un trazado, como puede verse en la figura T1.17. Si quiere realizar un control más estricto, entonces puede añadir puntos de fijación adicionales haciendo clic con el ratón mientras arrastra.

10.3. Rodee completamente el borde de la peluca y conecte el punto final con el punto de inicio para cerrar la selección. Si pierde el control de la herramienta, haga doble clic, deselectione y vuelva a empezar.

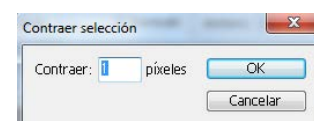


Figura 148: Figura T1.18. Cuadro de diálogo de **Contraer selección**. Captura de pantalla.

Puede encontrarse con que esta herramienta no lleva a cabo una selección perfecta. Es a menudo necesario perfeccionar la selección, restando o añadiendo con la herramienta **Lazo** (véase figura T1.18).

10.4. Tendrá que suavizar el borde del pelo. Una vez realizada la selección, vaya a Selección > Modificar > Contraer. Introduzca un valor de 1 píxeles en el campo Contraer (véase figura T1.19.).

10.5. Elija menú Selección > Calar. Introduzca 1 píxeles de radio.

10.6. Seleccione la herramienta Mover. En la barra de opciones, active la casilla Mostrar rectángulo delimitador. Situe el cursor dentro del rectángulo de selección. Arrastre el pelo y lo sitúa sobre el busto. Cambie el tamaño para que encaje perfectamente.

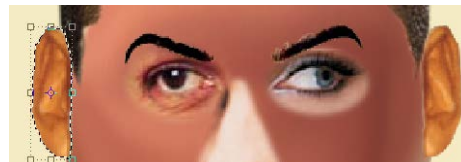


Figura 149: Figura T1.19. Captura de pantalla.

10.7. Deseleccione y guarde.

11. Para seleccionar **las orejas** utilízase el mismo proceso de selección del apartado anterior con la herramienta Lazo magnético.

11.1. Seleccione la herramienta **Mover**. En la barra de opciones, active la casilla Mostrar rectángulo delimitador. Pulse dentro del recuadro delimitador y pulse **Alt**, mientras arrastre para duplicar la oreja. Coloque la oreja en la parte derecha del rostro. Establezca el tamaño de la oreja y la rota a su gusto. En la barra de opciones, pulse en el recuadro de confirmación para llevar a cabo la transformación o el icono anulación, sino esta conforme.

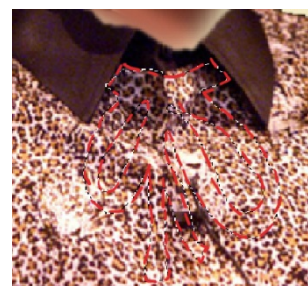


Figura 150: Figura T1.20. El contorno del adorno. Captura de pantalla. Captura de pantalla.

11.2. Pulse **Alt**. y **May**, arrastre la oreja duplicada y la coloca en la parte izquierda de la cabeza.

11.3. Elija luego Edición>Transformar>Voltear horizontal.

11.4. Situe la oreja como en la figura T1.20.

11.5. Deseleccione y guarde.

12. Para crear un **adorno** para el ropaje, un lazo, una corbata, una pajarita,... Primero, tendrá que seleccionar el área en la que quiera colocar el adorno. Después, mover el marco al ropaje, copiarlo y depositarlo en el personaje para crear el adorno.

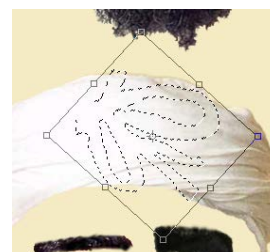


Figura 151: Figura T1.21. Captura de pantalla.

12.1. Seleccione la herramienta **Lazo**. En la barra de opciones establezca un radio de Calado de 2 píxeles.

12.2. Dibuje la forma del adorno en el ropaje del personaje, como muestra la figura T1.21.

12.3. Seleccione la herramienta **Marco rectangular**. Coloque el cursor en el centro de la zona intermitente. Pulse con el ratón y lo arrastra hasta una de las muestras de ropajes o zona que desee, igual que en la figura T1.22.

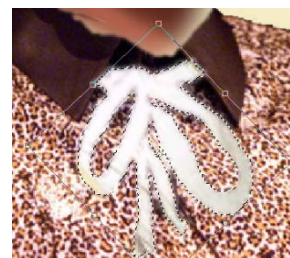



Figura 152: Figura T1.22. Captura de pantalla.

12.4. Seleccione la herramienta **Mover**. Coloque el cursor dentro de los límites de la selección, pulse **Alt** y arrastre el adorno otra vez al ropaje del personaje y si es necesario utilice el menú selección Transformar selección para adaptar mejor el adorno.

12.5. Active **mostrar rectángulo delimitador**, encaje el adorno y si es necesario utilice el menú selección Transformar selección como con anterioridad figura T1.23.

12.6. Deseleccione y guarde.

13. Para terminar hay que **recortar** la imagen  elimine las partes de la imagen que no quiera mantener.

13.1. Seleccione la herramienta **Recortar**. Coloque el cursor en la esquina superior izquierda del marco blanco. que le servirá de Fondo. Pulse y arrastre hacia inferior derecha para abarcar casi todo el marco blanco, como se muestra en la figura T1.24. Suelte el ratón.

13.2. Ajuste el cuadro delimitador de la herramienta Recortar arrastrando sus puntos de control.

13.3. Pulse la casilla de confirmación para llevar a cabo el recorte.

13.4. Guarde la imagen.

14. Para terminar este retrato, añada un **fondo** con bordes suavizados.

14.1. Seleccione la herramienta **Varita mágica**. Establezca la tolerancia en 32.

14.2. Pulse en el fondo marrón claro enmarcado en blanco para seleccionarlo.

14.3. Seleccione la herramienta **Marco rectangular**. En la barra de opciones, establezca el calado en 30 píxeles.

14.4. Pulse en el icono Restar de la selección

14.4. Pulse y arrastre aproximadamente alrededor del borde superior izquierdo hacia abajo, hasta el ropaje, como muestra la figura T1.24.

14.5. Pulse en la etiqueta **Muestras** en el grupo de paletas **Color>Muestras>Estilos**. Elija a continuación un color haciendo clic en la muestra escogida (véase figura T1.26.).

14.6. Pulse **Alt-Supr** para llenar el área con el color frontal.

14.7. Deseleccione después y guarde.

15. Retoques finales.

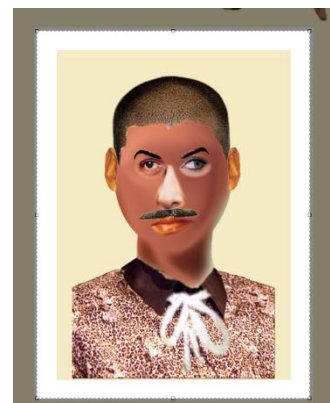


Figura 153: Figura 102: Figura T1.23. El recuadro delimitador de la herramienta Recortar. Captura de pantalla.

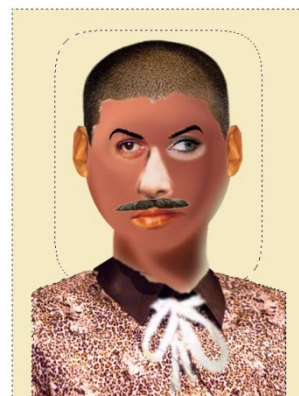


Figura 154: Figura T1.24. El borde de selección calado. Captura de pantalla.



Figura 155: Figura T1.25. Elegir un color en la paleta Muestras. Captura de pantalla.

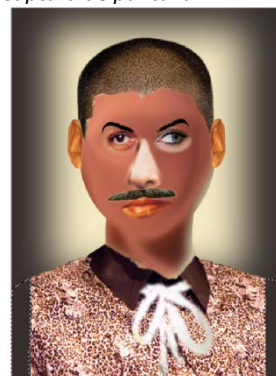




Figura 156: Figura T1.26. Captura de pantalla.

15.1. Con el **Tampon de clonar**  (S) puede ampliar el ropaje hasta el marco, seleccione con **Lazo poligonal** las zonas comprendidas entre el ropaje el fondo (fig. T1.27.) y pulse la tecla Alt para definir la zona del ropaje que quiera duplicar hasta conseguir el resultado de la figura T1.29.

15.2. Seleccione con **Varita mágica**  el rostro y después menú **Imagen > Ajustes > Equilibrio de color**. (fig. T1.28.).




15.3. Para que se integren mejor en el rostro todos sus componentes, añada los últimos retoques con las herramientas **Pincel**  (B), **Dedo**  (R) y **Cuentagotas** (I)  y funda las zonas de de la imagen como ojos, nariz, etc., parecido a la figura T.29.



Figura 157: Figura T1.27. Captura de pantalla.



Figura 159: Figura T1.29. Captura de pantalla.

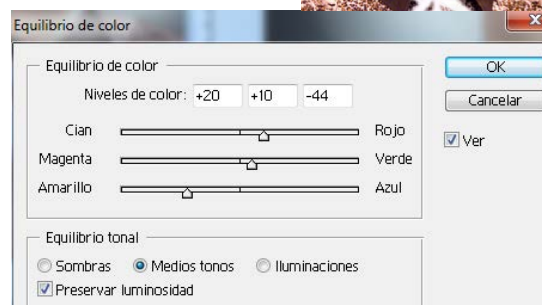


Figura 158: Figura T1.28. Captura de pantalla.



Figura 162: Imagen inicial del segundo tutorial. Elaboración propia.

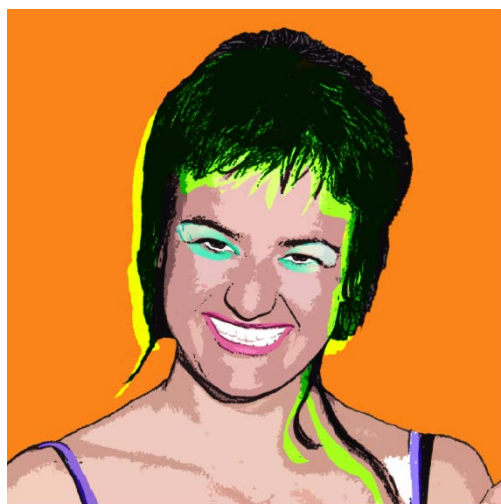


Figura 161: Primera imagen individual. Elaboración propia.

Retrato pop

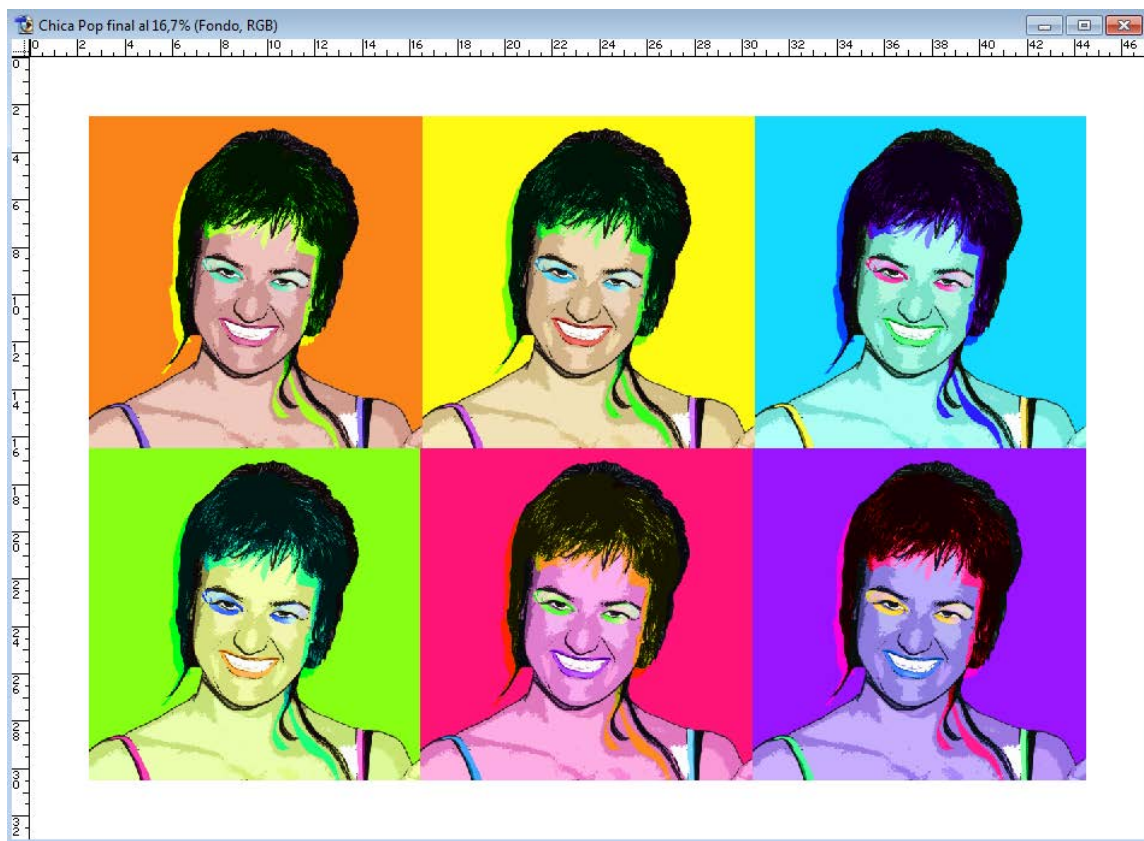


Figura 160: Posible imagen final completa. Elaboración propia.

TUTORIAL 02: Capas en un Retrato Pop.

En este tutorial se explicará cómo usar técnicas simples, pero muy efectivas, para convertir una fotografía (fig. T2.1.) en un retrato Pop Art personalizado al estilo serigrafico de Andy Warhol (fig. T2.2.).

Mediante filtros básicos, capas y modos de fusión del programa nos permitirán recrear obras de arte pop con efecto de serigrafía.

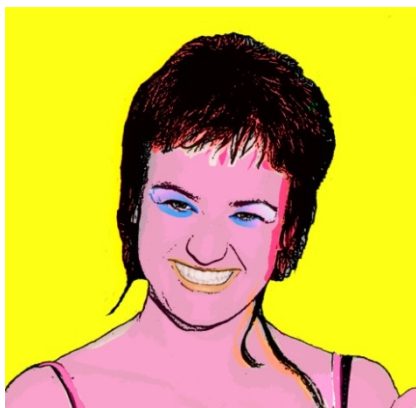


Figura 164: Figura T2.2. Imagen final.
Captura de pantalla

Todos los archivos necesarios para la composición se incluyen en la carpeta Tutorial 02 Capas, también podemos usar nuestras propias fotos para hacer retratos Pop Art personalizados.

Lo primero es simplificar la imagen, aumentar el contraste si es necesario. Después aplicar y mezclar un par de filtros: Cuarteado y Tampón para que la imagen tenga el aspecto de un dibujo de cómic hecho a mano. (fig. T2.3.)

La combinación de colores brillantes sobre ojos, labios y pelo con un fondo chillón es característico del efecto de serigrafía que solía utilizar Andy Warhol en muchas de sus obras.



Figura 163: Figura T2.1. Imagen inicial.



Figura 165: Figura T2.3. Filtros Cuarteado y Tampón e imagen final coloreada. Capturas de pantalla

1 Para **Recortar**, abra el fichero Inicio Tutorial 02_CHICA_inicial.jpg en la carpeta Tutoriales > Tutorial02_Capas (véase figura T2.1). Duplique la imagen y active la visualización de reglas accediendo a **Vista / Reglas** o (**Ctrl.+R**).


1.1. Seleccione la herramienta recortar  (C) desde la esquina superior derecha hasta tener un formato cuadrangular (14x14 cm.). Ahora encuadre y mueva la zona a recortar que le interese. Se puede ayudar de la tecla Ctrl mientras desplaza el marco recortar. Y aprobamos o cancelamos la operación de recorte, mediante los iconos o pulsando las teclas intro o escape respectivamente.



Figura 166: Figura T2. 1
Icono para cancelar o aprobar el recorte. Captura de pantalla.

2. Para **eliminar el fondo**, Seleccione la Varita mágica en la paleta Herramientas. Debera acompañarse de la herramienta Lazo para perfeccionar la selección, restando o añadiendo hasta conseguir algo similar a la imagen de la figura T2.2.

2.2. Mediante doble clic en la paleta capas (**Fondo**), transforme la capa "Fondo" en una nueva capa que admita transparencias y con el nombre "Original" (figura T2.3.).

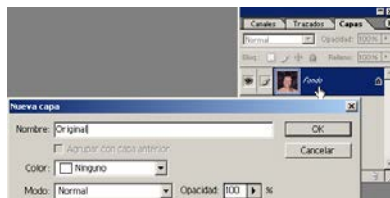




Figura 167: Figura T2.3. Captura de pantalla

Antes de borrar el decorado (pulsando Supr.), se asegura que el contorno del pelo esté definido a su gusto.



Figura 168: Figura T2.2.
Resultado del recorte. Captura de pantalla

2.2. Deseleccione (**Ctrl.+D**) y emplee el Borrador  para eliminar los restos del fondo que haya dejado la Varita mágica (figura T2.4.).

4. Cree una **nueva capa**  para fondo de la imagen, la llama "Fondo". Arrastre la nueva capa, en la paleta capas al principio de la pila de capas (fig. T2.5.).

5. Para aplicar el filtro **Cuarateado**, haga una copia de la capa "Original" (**Ctrl. + J**) arrastrándola hasta el icono Crear una capa nueva, en la parte inferior de la paleta Capas, y llámela "Cuarateado". Vaya a Filtro / Artístico / Cuarteado y use los valores 4, 4 y 2 en N° de niveles, Simplicidad y Fidelidad de bordes, respectivamente, o establezca los valores a su gusto. El modo de fusión para la capa Normal (fig. T2.6.).

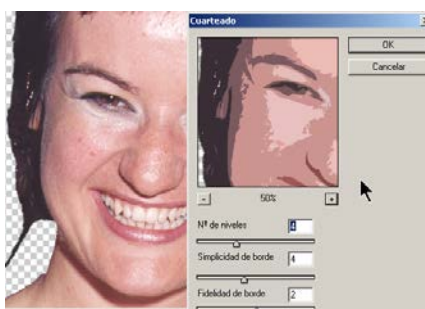


Figura 170: Figura T2.6. filtro Cuarteado.
Captura de pantalla

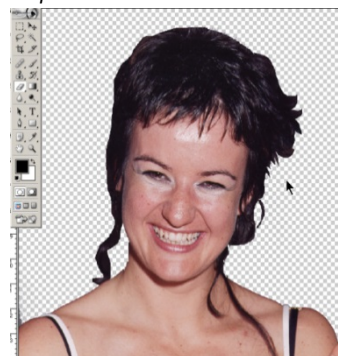


Figura 169: Figura T2.4. Captura de pantalla

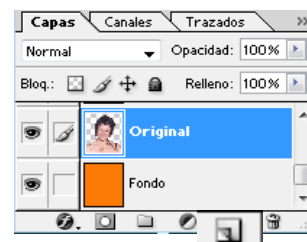


Figura 171: Figura T2.5. Icono Crear una capa nueva.
Captura de pantalla

El filtro cuarteado retrata una imagen como si estuviera hecha de trozos rugosos de papel de color. Las imágenes de alto contraste aparecen como siluetas, mientras que las imágenes de color se componen de varias capas de papel de color.

6. Ahora aplique el filtro **Tampón** que ofrece los mejores resultados con imágenes en blanco y negro. El filtro simplifica la imagen para que parezca acuñada con un tampón de goma o de madera. Haga otra copia de la capa Original, igual que en el anterior apartado y sitúela sobre la capa Cuarteado en la paleta y llámela “Tampón” (fig. T2.7.). Vaya a Filtro>Bosquejar > Tampón y use el valor 11 en Equilibrio de luz y sombra (para ajustar el balance entre las zonas oscuras y claras de la imagen) y el valor 5 en Suavizado (para regular la crudeza de los bordes resultantes). Pulse en OK para aplicar el filtro a la capa. También puede aplicar los valores a su gusto o criterio, de acuerdo con sus objetivos personales. (fig. T2.8.). Observar como influyen los colores de fondo y frontal cuando aplica este filtro.



Figura 172: Figura T2.7. Captura de pantalla

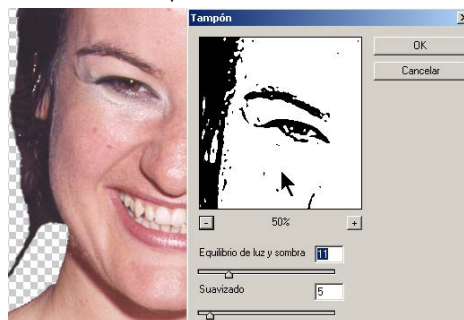


Figura 174: Figura T2.8. Captura de pantalla

7. Ahora debe establecer el modo de **fusionar las capas y pintar** sobre las áreas seleccionadas de la imagen para lograr el efecto de serigrafía.

7.1. Para **mezclar** las capas seleccione el menú desplegable **Modos de fusión** (en la parte superior de la paleta Capas -fig. T2.9), escoja Multiplicar y fije la Opacidad en un 70%. Esto ayudará a mezclar las capas resaltando más en el retrato los elementos deseados. Experimente con los distintos modos de fusión de capa y le sorprenderán los resultados, al tiempo observe y reflexione sobre su funcionamiento y en consecuencia su potencial.

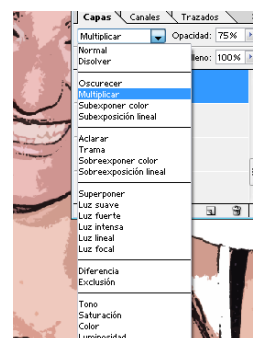


Figura 173: Figura T2.9. Captura de pantalla

8. Alternando la selección de las capas Cuarteado y Tampón, **pinte** el blanco de los **ojos** con un *Pincel (B)* duro y diámetro 5 px. como ve en la figura T2.10.

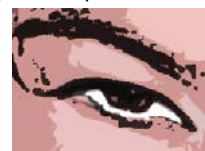


Figura 175: Figura T2.10. Captura de pantalla

9. Seleccione los **labios** excluyendo la zona de los dientes con la herramienta **Lazo (L)**, haga clic derecho y escoja **Capa vía Copiar** en el menú (fig. T2.11). Tras llamar a la capa “Labios pintados”, pulse el botón **Bloquear píxeles transparentes** en la paleta y pinte con un rojo brillante u otro color, una opacidad del pincel del 40% y el modo de fusión para capa Normal (fig. T2.12.).

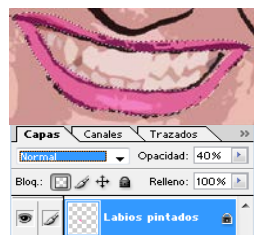


Figura 176: Figura T2.12. Captura de pantalla.



Figura 177: Figura T2.11. Captura de pantalla

9.1. Seleccione la zona interna de los labios y proceda igual que en el apartado 9, llame a la capa "Dientes" y pinte con blanco la zona, después dibuje los dientes con el pincel de color negro (fig. T2.13.).

9.2. Seleccionar en el menú desplegable modos de fusión para capa en **Aclarar** (fig. T2.14.).

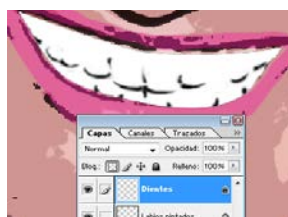


Figura 179: Figura T2.13. Captura de pantalla

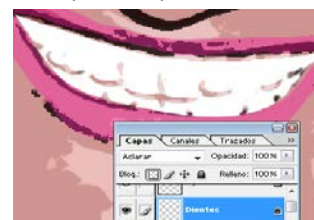



Figura 178: Figura T2.14. Captura de pantalla.

10. Con la capa "Cuarteado" seleccionada, seleccione el **parpado** derecho con la herramienta Lazo, pulse con el botón derecho y seleccione *Capa Vía Copiar*. Repita el mismo proceso para el izquierdo. Tras llamar a las capas "Ojoizq" y "Ojodch", pulse de nuevo el botón *Bloquear píxeles transparentes* para las dos capas y pinte con su color seleccionado y la herramienta degradado  con una opacidad del 70% (fig. T2.15.).

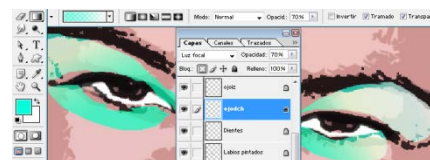



Figura 181: Figura T2.15. Captura de pantalla

11. Seleccione el **pelo** con la herramienta *Varita mágica*, pulse el botón derecho y escoja *Capa vía Copiar* en el menú contextual. Tras llamar a la capa "**Pelo**", pulse el botón *Bloquear píxeles transparentes* en la paleta y pinte con un verde brillante, un modo de fusión para capa de Superponer y para terminar con la herramienta Mover  desplace el pelo pintado como se ve en la figura T2.16.

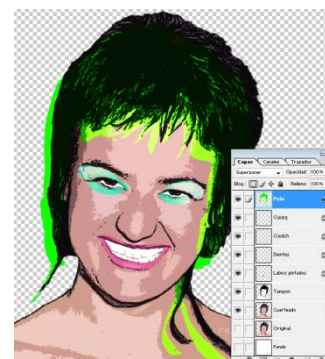


Figura 180: Figura T2.16. Captura de pantalla

11. Pulse en la capa **Fondo** y, en la paleta del *Selector de color*, escoja un color frontal naranja brillante (fig. T2.17.). Después, seleccione el *Bote de pintura (G)*, situado en el mismo grupo de la paleta herramientas que la función *Degradado*, y pulse en el fondo blanco para que éste se llenamos con el color elegido. (fig. T2.18.).

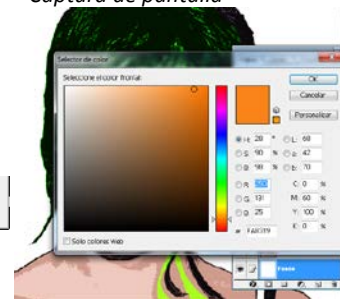


Figura 182: Figura T2.17. Captura de pantalla

12. Para finalizar la primera imagen (fig. T2.18.) de la serie de seis que imitan una serigrafía, pinte con la herramienta pincel y el color que desee los tirantes de la camiseta creando una nueva capa con el nombre "Camiseta". Guarde la imagen como Chica Pop 01.

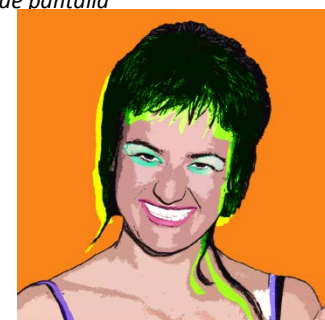


Figura 183: Figura T2.18. Captura de pantalla

Las posibles variaciones y combinaciones modificando los colores elegidos, los modos de fusión y el orden de las capas son casi infinitas, por lo que cada persona puede conseguir resultados personalizados para cada una de las imágenes que desee realizar. Después acoplar las capas, a cada una de las imágenes se aplica ajustes de tono y saturación, para finalizar montándolas en un nuevo lienzo, como vera en los siguientes apartados.

13. Compruebe que el tamaño de imagen en el menú imagen es de 14x14 cm. y tiene una resolución de 300 píxeles/pulgada. Cree un **archivo nuevo** con el nombre de Chica Pop final de 42 x 28 cm., la misma resolución y contenido Blanco (fig. T2.19.). Estas dimensiones pueden ser aproximadas en función del número de imágenes que deseamos utilizar y la composición deseada, aunque es más funcional arrastrar la imagen sobre lienzo, posicionar las líneas guías y recortar después.



Figura 185: Figura T2.19. Captura de pantalla

14. En el menú *Vista*, vaya a Ajustar > Ajustar a > **Guías** (Mayús+Ctrl+;). Arrastre las guías desde las reglas izquierda y superior de la pantalla y coloque formando una rejilla sobre el lienzo para 6 versiones del retrato de 14 x 14 cm cada una (fig. T2.20.).

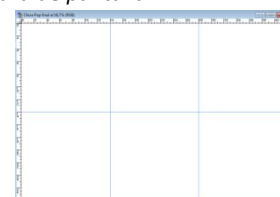


Figura 184: Figura T2.20. Captura de pantalla

15. Vuelva al fichero Chica Pop 01, vaya al menú Capa > Acoplar imagen, guarde el archivo como “chica Pop 01 acoplada”, pulse el botón *Crear instantánea nueva* en la parte inferior de la paleta Historia (fig. T2.21.), y utilice la herramienta *Mover* para llevar el retrato al nuevo lienzo; si lo coloca en la caja superior izquierda se adaptará automáticamente a las guías (fig. T2.22.).

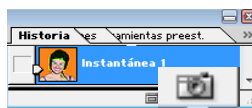


Figura 186: Figura T2.21. Captura de pantalla.

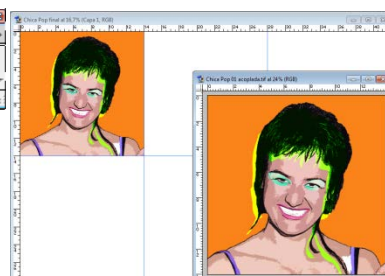


Figura 187: Figura T2.22. Captura de pantalla

16. Vuelva a la instantánea creada en el paso anterior y vaya a Imagen > Ajustes > Tono / Saturación. Mueva el deslizador *Tono* para ajustar los colores del retrato y cuando el resultado sea el deseado la coloca en el lienzo como en el paso anterior (fig. T2.23.).

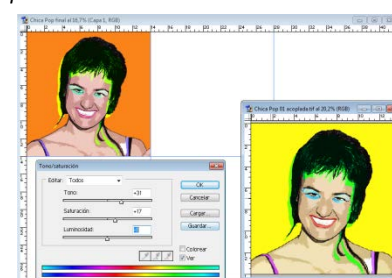



Figura 188: Figura T2.23. Captura de pantalla.

16.1. También puede modificar cada imagen sin acoplar las capas, con el botón *Bloquear píxeles transparentes* activo  y de esta manera tener mayor control para colorear el retrato como desee.

17. Para terminar la composición (fig. T2.24.), repita el proceso hasta conseguir el número de variaciones perseguido. Cuando este satisfecho con la composición, vaya al menú Capa > Acoplar Imagen y desactive en el menú Vista > Mostrar guías. Puede añadir 5 cm. de lienzo alrededor como marco de la composición realizada (fig. T2.25.).

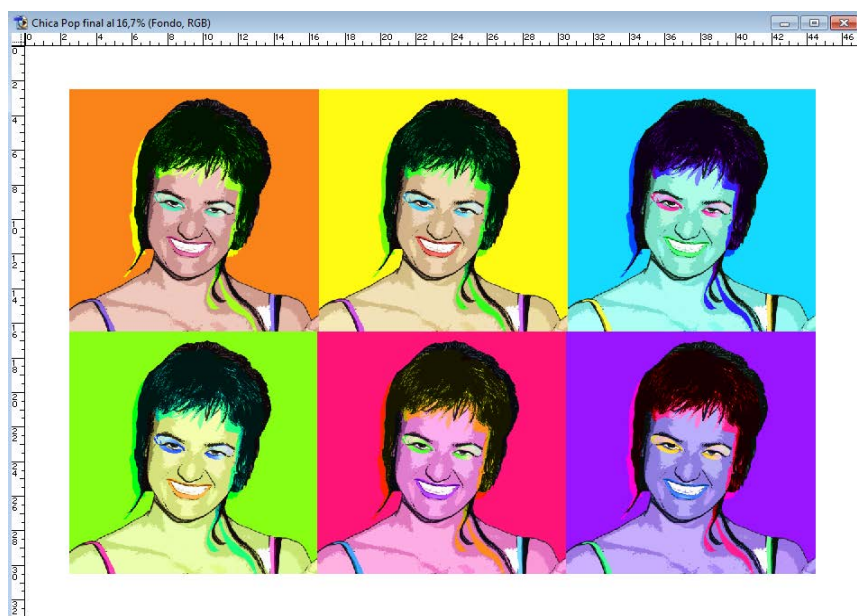


Figura 190: Figura T2.24. Imagen final. Elaboración propia.

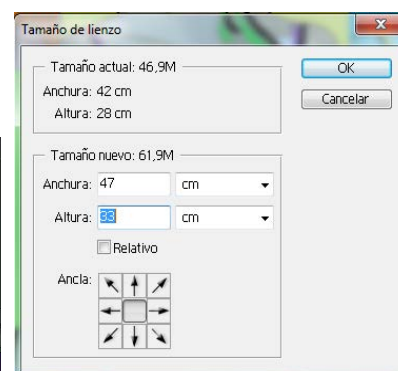


Figura 189: Figura T2.25. Captura de pantalla.



Figura 193: Imagen inicial tutorial 3. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 192: Selección y creación de capa mediante capa vía copiar. Captura de pantalla. Elaboración propia.

Modo de Fusión de Capas.

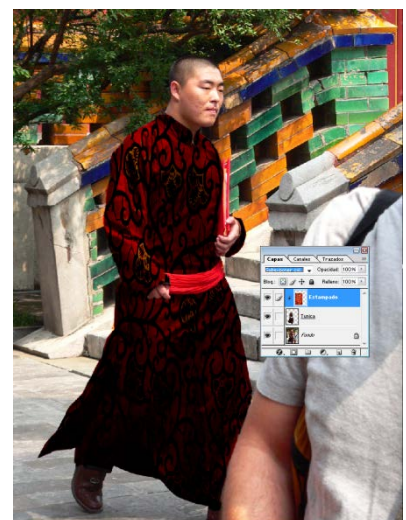
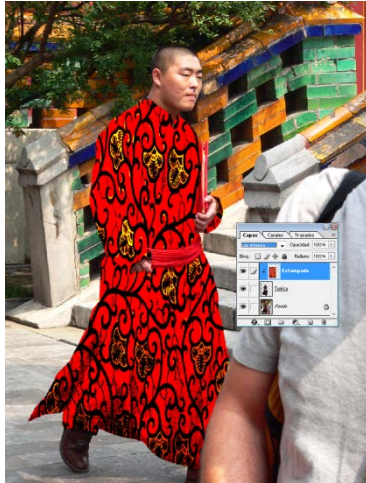


Figura 191: Resultados de los modos de fusión de capa normal, luz suave y superponer. Captura de pantalla. Elaboración propia.

TUTORIAL 03: Modos de Fusión de Capas.

Figura 195: Figura T3.1. Imagen base. Captura de pantalla. Elaboración propia.

Es vital cambiar el modo en que dos capas se relacionan entre sí. Un modo de hacerlo es cambiar el Modo de fusión para que se transparenten texturas de otras capas, o para que se escondan zonas de una capa dependiendo de su brillo, o incluso, del brillo de las capas que tiene detrás.

MODOS DE FUSIÓN

La manera más sencilla de relacionar la visibilidad de una capa con la que hay detrás, es agruparlas. La variedad para cambiar el Modo de fusión de capas permite múltiples e interesantes posibilidades plásticas en

combinación con la graduación de la opacidad de la capa.

En este ejemplo práctico solo se muestra una pincelada de algunas opciones de las posibles que nos han parecido más ilustrativas e interesantes:

Abra los ficheros “Inicio Tutorial 03_Lama_inicial” y “estampado rojo” en la carpeta Tutoriales > Tutorial03_Modos de fusión (véase figura T3.1)

1. Separe con las herramientas de selección la túnica del resto del dibujo creando una capa nueva. Coloque delante la textura con la herramienta mover (un tejido estampado) tapando totalmente la túnica.

2. Agrupe la túnica con la textura del papel con Control-G, y la desagrupa con Mayús-Control-G. Cuando están agrupadas, la textura del papel se ve sólo en la zona que coincide con la túnica.

3. En el menú emergente de la paleta de capas seleccione Opciones de fusión y en el cuadro de diálogo se puede cambiar el Modo de fusión. Aquí se ha elegido el modo Multiplicar que hace que las partes oscuras de la capa superior aumenten la oscuridad de la capa posterior.

4. El modo de fusión contrario a Multiplicar es Trama, que suma el brillo de la capa superior a la inferior. La imagen resultante es más clara que las dos anteriores.

5. Intermedio es Superponer. El efecto es más sutil y se manifiesta toda la textura de la tela de la chaqueta, en este caso es una buena opción.



Figura 194: Figura T3.1. Capa nueva. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 196: Figura T3.5. Multiplicar. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 197: Figura T3.3. Tejido estampado. Captura de pantalla. Elaboración propia.

6. Aclarar es similar a Trama, pero con un matiz: sólo se aclaran las zonas de la capa posterior que son más oscuras que la capa delantera.

7. El modo Oscurecer hace lo contrario que Aclarar, el fondo del papel no produce ningún efecto porque es más claro que la tunica, sólo se deja ver el dibujo del tejido.

8. Luz intensa es una versión más dura de Superponer. Aumenta la saturación de ambas capas. Es posible que se pierdan detalles.

9. Una versión menos intensa es Luz suave. El efecto es mucho más delicado, incluso vemos la textura de la tunica detrás del dibujo del tejido.

10. El modo Subexponer color oscurece la capa inferior, pero le añade un fuerte componente de color que da tonalidades intensas aterciopeladas y muy diferentes de las que hemos visto.



Figura 198: Figura T3.4. Agrupación. Captura de pantalla. Elaboración propia.

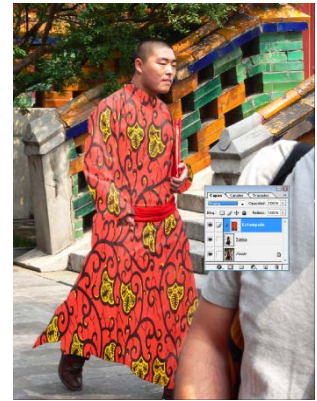


Figura 199: Figura T3.6. Trama. Captura de pantalla. Elaboración propia.

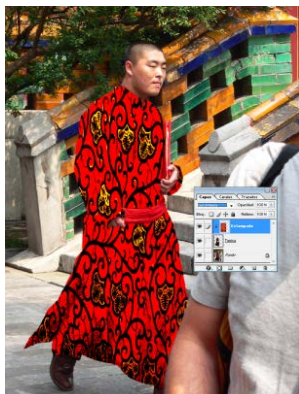


Figura 205: Figura T3.10. Luz intensa. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 205: Figura T3.11. Luz suave. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 205: Figura T3.12. Subexponer. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 205: Figura T3.7. Superponer. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 205: Figura T3.8. Aclarar. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 205: Figura T3.9. Oscurecer. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 209: Imagen inicial de cruz. Google imágenes.

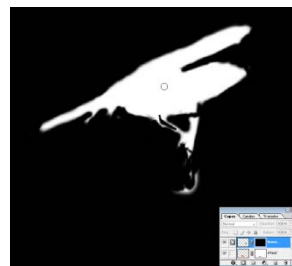
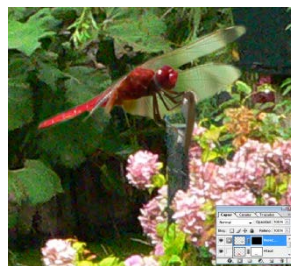


Figura 207: Imagen de insecto y máscara de capa. Captura de pantalla Elaboración propia.



Figura 208: imagen inicial de ataúd. Captura de pantalla Elaboración propia.

Máscaras de Capas.



Figura 206: Posible resultado final. Captura de pantalla Elaboración propia. Captura de pantalla Elaboración propia.

TUTORIAL 04: Máscaras de Capa.


Para comprender mejor el funcionamiento de las máscaras de capa, utilizara una para ocultar partes de unas imágenes. Siga los pasos descritos a continuación:

1. Abra el archivo Canal, que se encuentra en la carpeta Tutoriales, tutorial 04 (fig. T4.1).


2. La imagen está compuesta por dos capas, de las imágenes Canal y ataúd.

3. Abra el archivo ataúd.tif (fig. T4.2).

4. Seleccione la herramienta *Varita*

mágica . En la barra Opciones, defina la tolerancia con el valor predeterminado y seleccione el área blanca alrededor del ataúd.

5. Ejecute los comandos Selección>invertir o pulse Control-i para seleccionar el ataúd.

6. Seleccione la herramienta *Mover* . Sitúe el cursor sobre el ataúd, pulse el botón del ratón y arrastre la selección hasta el canal. Lo sitúa en el canal, ejecuta Edición>Transformar>Voltear horizontal, redimensiona y asigna el nombre “ataúd” a la nueva capa (fig. T4.3).

7. Apreciara un halo blanco alrededor del ataúd debido al fondo blanco que se ha seleccionado. Para eliminarlo, seleccione Capa>Halos>Eliminar halos. En el cuadro de diálogo Eliminar halos (fig. T4.4), introduzca 1 píxel.

8. Seleccione Capa > Añadir máscara de capa > Descubrir todas. Aparecerá un icono de máscara de capa en la paleta Capas que, de forma predeterminada, está seleccionada para su modificación (fig. T4.5).



Figura 210: Figura T4.1. Imagen del canal y la paleta capas. Captura de pantalla Elaboración propia.



Figura 211: Figura. T4.2. Captura de pantalla Google imágenes.

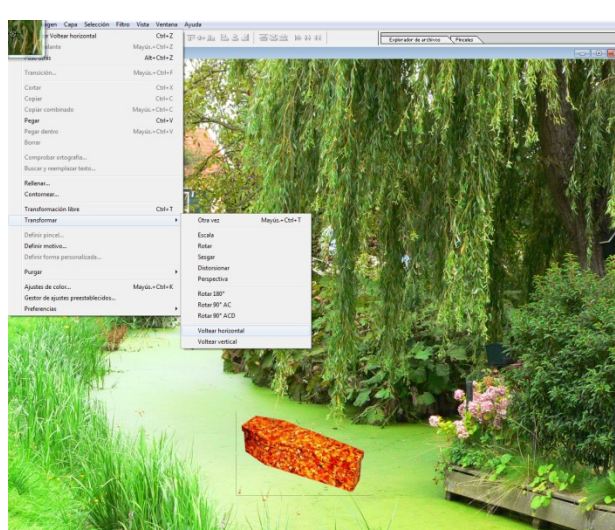


Figura 212: Figura. T4.3. Captura de pantalla Elaboración propia.

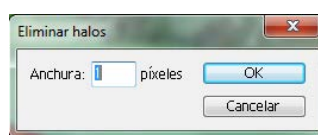


Figura 214: Figura T4.4. El cuadro de dialogo eliminar halos. Captura de pantalla Elaboración propia.

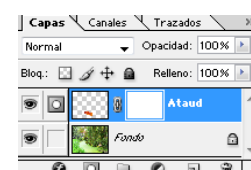

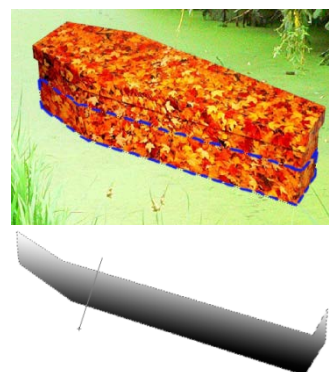


Figura 213: Figura T4.5 Captura de pantalla Elaboración propia..

9. Seleccione el negro como color frontal y blanco como color de fondo. Seleccione la herramienta *Lazo poligonal* y marque la zona del ataúd que desee hundir en el agua del canal. Ahora seleccione la herramienta degradado  y aplique un degradado en la máscara de capa, pulse de abajo arriba en el degradado hasta conseguir la máscara de degradado lineal que consiga el efecto deseado como en la figura T4.6.



10. Seleccione la herramienta *Pincel*, en concreto un pincel suave de 21 píxeles en la paleta Pinceles. En la barra Opciones, defina distintos grados de opacidad (90, 50 y 30 por cien). Efectúe algunos retoques con el pincel sobre las diferentes partes del ataúd, hasta conseguir mejorar el efecto de ataúd hundido en el agua mediante una transición gradual en la máscara de capa, como en la figura T4.7.

Figura 215: Figura T4.6. Zona seleccionada por lazo poligonal y Degradado lineal en la máscara de capa. Captura de pantalla Elaboración propia.

11. Mediante el menú Selección, guarde la selección con el nombre de "ataúd hundido", para su posterior utilización. Pulsamos **Alt** y pulsamos sobre la miniatura de la máscara de capa para verla, tal y como se indica en la figura T4.8.



12. Aplique la misma técnica en la imagen "insecto" mediante una máscara de capa pero con la opción "Ocultar todas" del Menú Capa > Añadir máscara de capa, como en la figura T4.10. Seleccione el color blanco y descubre el insecto hasta que esté integrado en el paisaje a su gusto, tal y como se indica en las figuras T4.9 y T4.10.

Figura 216: Figura T4.7. El efecto de transparencia creado por la máscara de capa. Captura de pantalla Elaboración propia.

13. Para mejorar el efecto del ataúd, seleccione la herramienta *Lazo*, el agua del canal alrededor del ataúd y después reste la parte del ataúd exterior al agua mediante el *Lazo poligonal* (evite seleccionar la vegetación), tal y como se indica en la figura T4.11. Seleccione la capa del canal de Fondo y ejecute los comandos Filtro > Distorsionar > Zigzag > Ondulaciones > Cantidad > -76 Crestas 16 (fig. T4.12.).

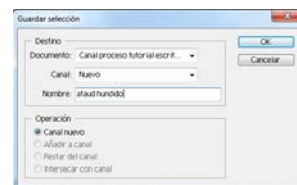


Figura 217: Figura T4.8. Captura de pantalla Elaboración propia.

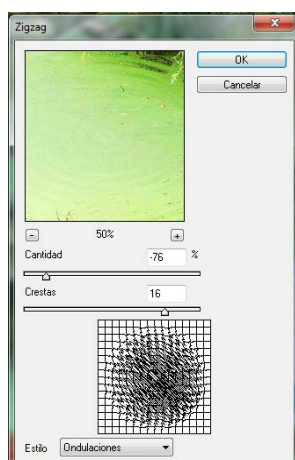


Figura 221: Figura T4.12. El efecto del filtro ZigZag. Captura de pantalla Elaboración propia.

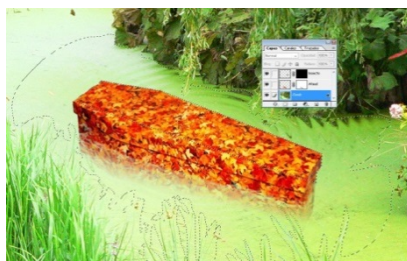


Figura 220: Figura T4.11. Selección del agua y efecto del filtro. Captura de pantalla Elaboración propia.

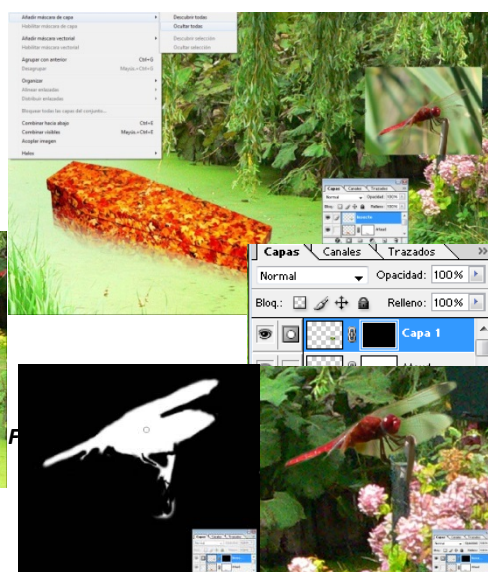


Figura 219: Figura T4.10. Utilización de la opción Ocultar todas del Menú Capa > Añadir máscara de capa. Captura de pantalla Elaboración propia.

14. Abra la imagen "cruz invertida" y con la herramienta Mover, arrastre la imagen como nueva capa de la imagen que está realizando, adapte la cruz a la perspectiva y tamaño del ataúd, mediante la herramienta Transformación libre del modo se indica en la figura T4.13.

15. Ahora va a aplicar estilos de capa pulse dos veces sobre el icono de la capa "Cruz" para abrir el cuadro de diálogo Estilo de capa. Pulse sobre el nombre Sombra paralela y defina la opacidad al 75 por cien, el ángulo a 30 grados, la distancia a 5 píxeles y el tamaño a 5 píxeles. Pulse sobre el nombre Sombra interior para mostrar los controles de esta opción. Defina la opacidad, el ángulo, la distancia y el tamaño igual que el estilo anterior. Pulse sobre el nombre "Resplandor exterior" y defina las opciones como indica la figura T4.14. Por último pulse Satinado y defina la opacidad al 50 por cien, el ángulo a 19 grados, la distancia a 11 píxeles y el tamaño a 14 píxeles en el Modo de fusión Multiplicar.

Añada una capa de ajuste de Curvas en el menú Capa < Nueva capa de ajuste, como en la figura T.4.15. y 16 para finalizar la cruz.

16. Como retoque final, pulse sobre el icono de la capa "Ataúd". Añada y agrupe una capa de ajuste de Tono/saturación con las opciones Tono 0, saturación -20 y Luminosidad -3 (fig. T4.17). La imagen debería parecerse a la de la figura T4.18.

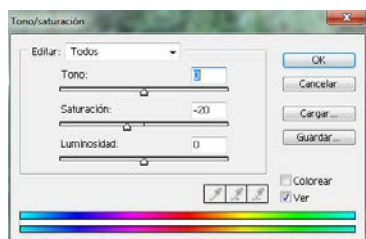


Figura 227: Figura T4.17. Opciones capa de ajuste Tono/saturación.



Figura 225: Figura T4.13. Adaptación de la cruz al tamaño y a la perspectiva del ataúd. Captura de pantalla Elaboración propia.

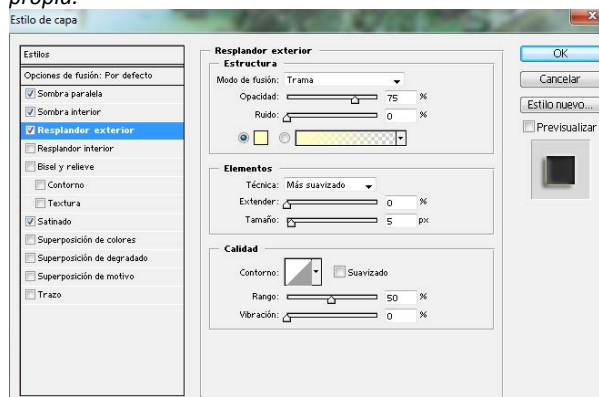


Figura 224: Figura T4.14. Estilo de capa, opciones Resplandor exterior. Captura de pantalla Elaboración propia.

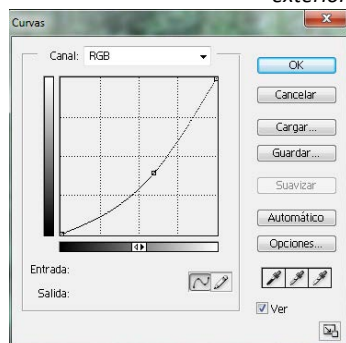


Figura 222: Figura T.4.15. Opciones capa de ajuste Curvas. Captura de pantalla Elaboración propia.

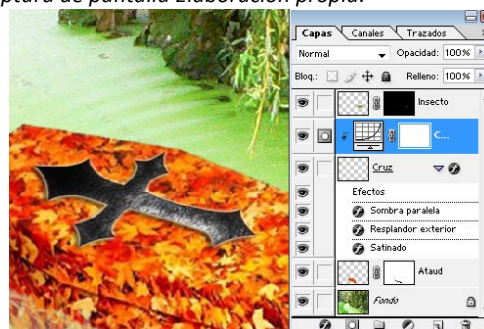


Figura 223: Figura T.4.16 Cruz finalizada. Captura de pantalla Elaboración propia.

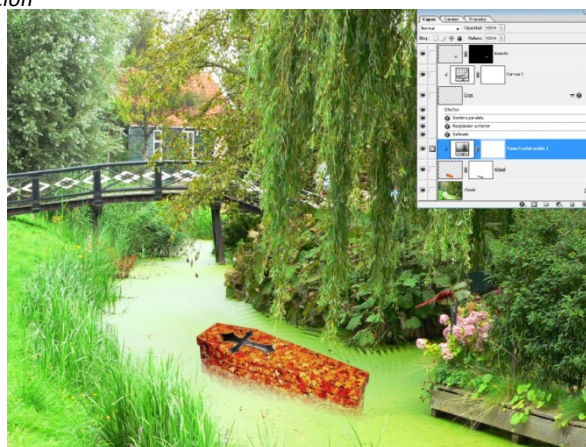


Figura 226: Figura T4.18. La imagen terminada. Captura de pantalla Elaboración propia.

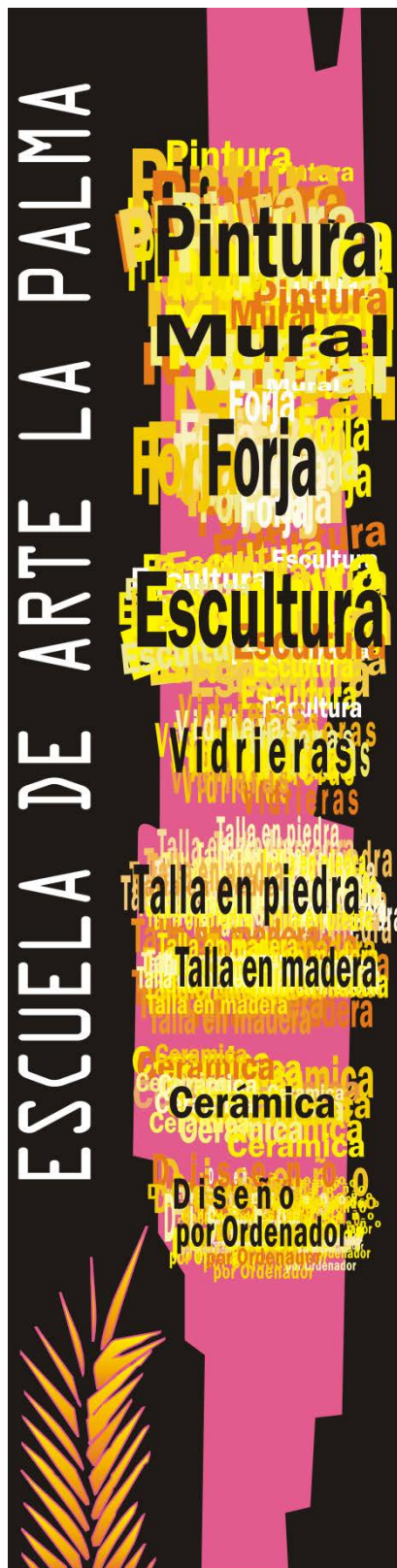


Figura 230: Imagen del cartel.
Elaboración propia.



Figura 229: Imagen inicial de fachada escuela y ubicación del cartel. Elaboración propia.

Cartel ubicado





Figura 228: Detalle de cartel ubicado.
Elaboración propia.


TUTORIAL 05: Cartel ubicado.


En el siguiente ejercicio vamos a ver cómo se crea un cartel de muestra que parezca que realmente está en la fachada de la Escuela de Arte La Palma.

1. Para colocar su cartel, las líneas de los marcos de las cornisas, le ayudarán a conseguir la perspectiva adecuada; también decidirá si la ubicación del montaje será en paralelo o perpendicular a la fachada y el grado de integración del cartel que le interesa (fig. T5.1).

2. Primero abra las imágenes de la fachada y el cartel guardadas en la carpeta tutoriales> tutorial 5> Fachada inicial y cartel *fachada* (fig. T5.2.).

3. Seleccione la imagen "cartel fachada" y con la herramienta **Mover**  desplace la imagen a la fachada, active **Mostrar rectángulo delimitador** y con la herramienta **Lupa** reducir  se aplica hasta poder visualizar el límite de la imagen del cartel, para volver a seleccionar la herramienta mover, como se ve en la figura T5.3.

4. Seleccione la herramienta **Mover**, mantenga pulsada la tecla **Mayús** para mantener la proporción y pulse arrastrando el manejador de una de las esquinas para reducir el tamaño del cartel, al tiempo vamos resituando el cartel dentro de la imagen de la fachada hasta que entre totalmente dentro, y confirme la transformación , como en la figura T5.4.

5. Con el paso anterior ha conseguido redimensionar la imagen, ahora con la herramienta **Lupa**, pulse **Encajar en pantalla**  y puede cerrar la imagen del cartel.

5.1. Seleccione la capa "cartel" y modifique la opacidad principal de la capa al 50 % o el porcentaje que le permita trabajar con comodidad para redimensionar y ajustar a la perspectiva (fig. T5.5).

5.2. Proceda como en el apartado 4 hasta ajustar el tamaño y la posición como desee. Seleccione en el menú Edición **Transformación libre** o pulse **Control+T**, después mantenga pulsada la tecla **Control** y arrastre el manejador para ajustar el cartel a la perspectiva alineando con la referencia de los marcos de las ventanas. Después de empezar a arrastrar pulse además la tecla Mayúsculas para



Figura 231: Figura T5.1. Imagen Fachada inicial. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 233: Figura T5.3. Captura de pantalla. Elaboración propia.

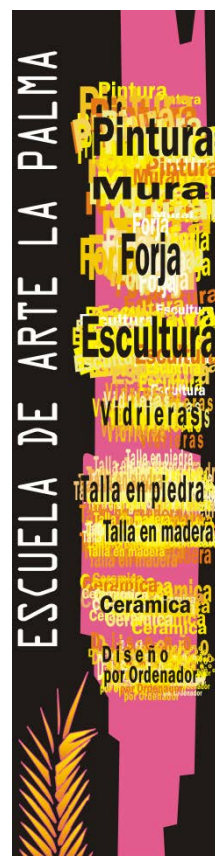


Figura 232: Figura T5.2. Imagen cartel fachada.tif. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 234: Figura T5.4. Captura de pantalla. Elaboración propia.

limitar el

movimiento a la dirección vertical (fig. T5.6.).

6. Pruebe diferentes opciones hasta conseguir el mejor resultado, no olvide modificar la opacidad de la capa y también podemos probar diferentes modos de fusión de la capa hasta conseguir el aspecto más convincente, también podemos experimentar con algunos filtros.



Figura 235: Figura T5.6. Diferentes opciones de ubicación del cartel en fachadas. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 238: Imagen inicial del cartel para el vitral. Elaboración propia.

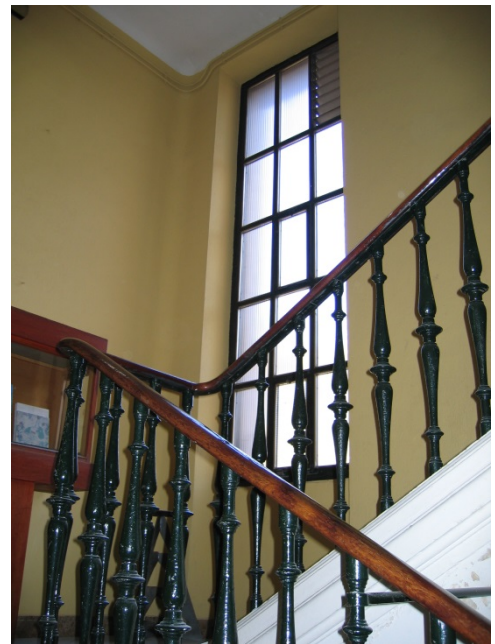


Figura 237: Imagen del futuro espacio del vitral. Elaboración propia.

Ubicación boceto en vitral

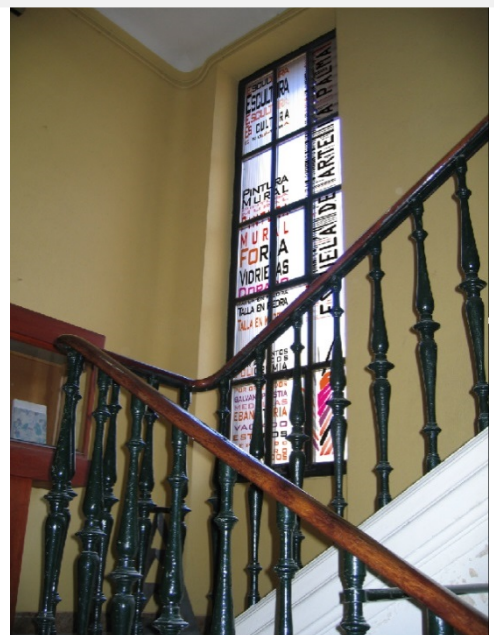


Figura 236: Posible resultado final. Elaboración propia.

TUTORIAL 06: Ubicación boceto en vitral.



En el siguiente ejercicio vamos a ver cómo se posiciona un boceto de vidriera en un ventanal.


Primero se abren las dos imágenes (cartel y escalera), después se desplaza el boceto a la imagen de la escalera, se adapta el tamaño y la perspectiva del boceto mediante transformación libre y finalmente se crea una máscara de capa que oculte la escalera y la estructura de la ventana. Se puede concluir seleccionando el modo de fusión adecuado e incluso aplicando un filtro que nos de mas realismo al montaje como podemos ver en la figura T6.1.



Figura 239: Figura T6.1. Imagen inicial, cartel y superposición de ambas. Capturas de pantalla. Elaboración propia.

1. Primero abra las dos imágenes: Cartel_codigo_barras.tif y ventana escalera.tif.

2. Seleccione la imagen Cartel_Codigo_Barras y con la herramienta **Mover** , después desplace la imagen a la imagen "ventana escalera", active Mostrar rectángulo delimitador y con la herramienta **Lupa** reducir , pulse hasta poder visualizar el límite de la imagen del cartel, para volver a seleccionar la herramienta **Mover**, como se ve en la figura T6.2.

3. Seleccione la herramienta **Mover**, mantenga pulsada la tecla **Mayús** para mantener la proporción y pulse arrastrando el manejador de una de las esquinas para reducir el tamaño del cartel, al tiempo vaya resituando el cartel dentro de la imagen de la fachada hasta que entre totalmente dentro, y confirme la transformación , como en la figura T6.3.


4. Con el paso anterior consigue redimensionar la imagen, ahora con la herramienta **Lupa**, pulse Encajar en pantalla  y puede cerrar la imagen del cartel.



Figura 240: Figura T6.2. Escalado. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 241: Figura T6.3. Posicionamiento. Captura de pantalla. Elaboración propia.

4.1. Seleccione la capa "cartel" y modifique la opacidad principal de la capa al 70 % o el porcentaje que le permita "ver a través de" para trabajar con comodidad, redimensionando y ajustando el cartel al tamaño de la ventana, (fig. T6.4.).

4.2. Seleccione **Transformación libre** o pulse **Control-T**. Mantenga pulsada la tecla **Control** y pulse en un manejador, después de empezar a arrastrar, pulse además la tecla **Mayúsculas** para limitar el movimiento a la dirección vertical. Active la opción mantener proporción.

Alinear la parte de arriba y de abajo con el marco de la ventana. Con estas operaciones deberá conseguir que el cartel se adapte tanto en tamaño como a la perspectiva de la ventana, como se ve en la figura T6.5.

5. Seleccione menú Capa > Añadir máscara de capa > Descubrir todas. Aparecerá un icono de máscara de capa en la paleta Capas que, de forma predeterminada, está seleccionada para su modificación (fig. T6.6. y T6.7.).

6. Seleccione el negro como color frontal y blanco como color de fondo. Seleccione la herramienta *Pincel*, en concreto un pincel circular definido de 19 píxeles en la paleta Pinceles. En la barra Opciones, defina una opacidad de 100 por cien. Pase el pincel sobre la parte correspondiente a la barandilla de la escalera y también por la estructura de la ventana hasta conseguir la apariencia deseada, es decir, que la escalera y la estructura del vitral queden encima del boceto (fig. T6.8.).

7. Ha conseguido la perspectiva y el tamaño adecuado para el cartel, pero no la integración del boceto con la ventana. Si cambia el modo de fusión de la capa a **Multiplicar**, usando el menú de la parte superior de la paleta de capas, se podrá ver la estructura del vidrio y el aspecto será más convincente. También si se establece un porcentaje adecuado de opacidad en la capa, mejorara el nivel de integración dentro de la imagen (fig. T6.9.).

8. Para finalizar puede probar el menú filtros ensayando diferentes resultados en función de las variaciones de los parámetros correspondientes, hasta conseguir el efecto deseado (fig. T6.10.).

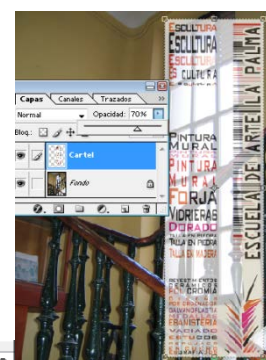


Figura 242: Figura T6.4. Opacidad. Captura de pantalla. Elaboración propia.

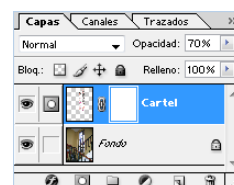


Figura 244: Figura T6.6. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 245: Figura T6.7. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 243: Figura T6.5. Captura de pantalla. Elaboración propia.

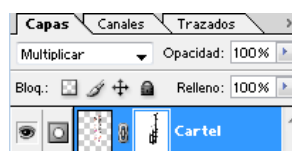


Figura 180: Figura T6.9. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 247: Figura T6.10. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 246: Figura T6.8. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 251: Imagen inicial. Elaboración propia.

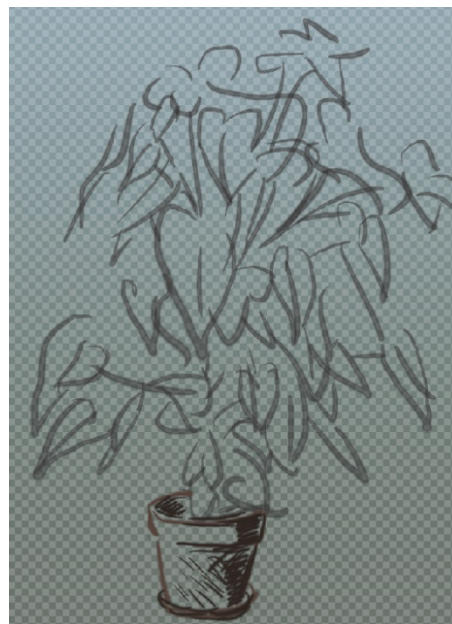


Figura 250: Boceto inicial. Capturas de pantalla. Elaboración propia.

Uso de pinceles



Figura 249: Capa pintura flores. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 248: Un posible resultado final. Captura de pantalla. Elaboración propia.

TUTORIAL 07: Uso de pinceles.

La pintura que se presenta al inicio de este capítulo está inspirada en una fotografía, pero se creó desde cero mediante el trabajo con pinceles. La intención es la de realizar una interpretación libre de la foto obteniendo un aspecto mixto entre ambos medios (artístico y fotográfico) empleando diversos pinceles.

1. Abra en primer lugar el fichero Hoja (fig. T7.1.) desde la carpeta Tutorial 7, seleccione el fondo con la *Varita mágica* e invierta la selección.

1.1. Seleccione menú Edición > Definir pincel y nombrelo Pincel Hoja tiesto, asignele un diametro maestro de 350 px en la paleta pinceles (fig. T7.2.).

2. Abra la imagen Tiesto inicial de la misma carpeta (fig. T7.3.).

3. Cree una nueva capa "Fondo degradado" y se rellena con un degradado lineal del color frontal (R 124, G 155, B 169) al color de fondo (R 23, G 58, B 35), arrastrando verticalmente desde la parte superior a la inferior (fig. T7.4.).

3.1. Reduzca la opacidad de la capa al 75 por 100, justo lo suficiente para poder apreciar el contorno de la imagen y poder calcar la fotografía del Fondo de las capas.

4. Para la pintura creara una **nueva capa** "Pintura 1".

4.1. Dibuje un esbozo inicial de las líneas básicas del jarrón y las flores utilizando el pincel Circular difuso 45 píxeles, active la opción Bordes húmedos (fig. T7.5.), dando mayor densidad a los trazos en los bordes, imitando las pinceladas de la acuarela y seleccione un color gris oscuro (fig. T7.6.).

Observe que este pincel tiene activada la opción Bordes húmedos (fig. T7.5.), dando mayor densidad a los trazos en los bordes, imitando las pinceladas de la acuarela.

5. Cambie el color frontal por un marrón oscuro. Modifique el diámetro del pincel según sea necesario para dibujar cada línea del tiesto con una simple pincelada.

5.1. Siga utilizando el mismo pincel para crear un esbozo de los colores del tiesto, utilizando la



Figura 252: Figura T7.1. Base pincel. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 253: Figura T7.2. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 254: Figura T7.3. Utilice la fotografía tiesto inicial.tif como referencia hasta conseguir un resultado similar a la representación pictórica. Capturas de pantalla. Elaboración propia.

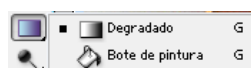


Figura 257: Figura T7.4. Captura de pantalla. Elaboración propia.

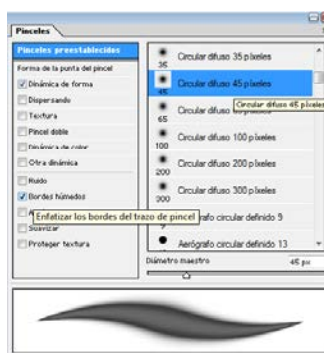


Figura 255: Figura T7.5. Captura de pantalla. Elaboración propia.

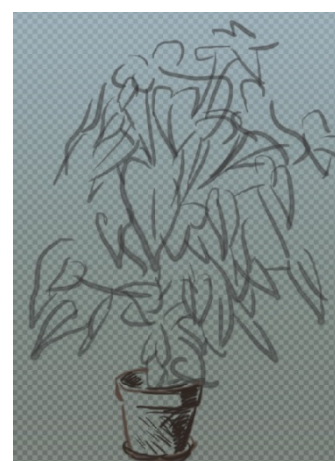


Figura 256: Figura T7.6. Dibuje un esbozo de las formas y líneas principales. Captura de pantalla. Elaboración propia.

herramienta *Cuentagotas*, pulsar la tecla **Alt** para tomar muestras de color de la fotografía original, pulsando **Alt** en la miniatura del ojo en la paleta capas (fig. T7.7.) para muestrear color de capa inicial.


6. Utilice la herramienta *Cuentagotas* para seleccionar un color rojo de los pétalos de la planta de la foto. También puede introducir los valores manualmente: R 207, G 21 y B 22. Añada pinceladas de este color con el pincel de tiza 44 píxeles para la parte principal de las flores, los pétalos (rojo) y pistilos (amarillo), como en la figura T7.8.

6.1. Emplee los modos que crea oportunos (Sobreexposición o Subexposición) con el pincel Circular difuso para comenzar a perfilar los detalles del suelo del parquet.

7. Vuelva a la herramienta *Pincel*, emplee el pincel predefinido Pincel hoja tiesto . Realice los siguientes ajustes: reduzca el diámetro maestro en la sección **Pinceles preestablecidos** hasta 350 píxeles, en el apartado **Dinámica de forma** ajuste el diámetro a un 25 por 100, seleccione el control **Dirección** para la variación del ángulo. En la sección **Dinámica de color** ajuste la variación. Guarde el pincel con el nombre "Hoja tiesto final".

7.1. Haga uso de la *Varita mágica* para seleccionar las flores rojas que dibujó en el paso 6. Asegúrese de desactivar la opción **Contiguo**. Seleccione Selección > Invertir para que sólo queden sin seleccionar las pinceladas rojas y amarillas.

7.2. Ahora que las flores están protegidas, de varias pinceladas con el nuevo pincel hoja tiesto final. Pinte utilizando verdes diferentes como color frontal. Deshaga la selección cuando este satisfecho con el resultado (fig. T7.9.).

Incluso con todos los ajustes que ha realizado, queda todavía un gran porcentaje de pinceladas fortuitas y no deseadas del pincel "Hoja tiesto final". Puede que sea necesario eliminarlas y aplicarlas de nuevo unas cuantas veces o utilizar la ventana de Historia para volver a etapas anteriores o el Pincel historia (Y).  También puede variar la angulo y la redondez en la sección **Forma de la punta del pincel** (fig. T7.10.).

8. Seleccione el pincel Salpicaduras 39 y trabaje con diferentes tonos de rojo (fig. T7.12.). Pinte sobre los pétalos de las flores. Para una mayor variación, resalte la sección **Forma de la punta del pincel** y modifique el espaciado al 80 % para conseguir algo de textura.

8.1. Otro ajuste de gran utilidad en la sección dinámica de color es la



Figura 258: Figura T7.7. Dibuje trazos desiguales y despreocupados para las flores, el tiesto y trazos finos para el parquet del suelo. Captura de pantalla. Elaboración propia.

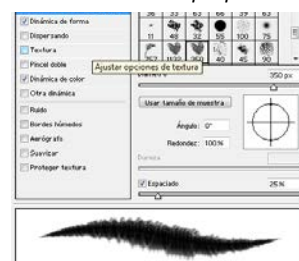


Figura 259: Figura T7.8. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 260: Figura T7.9. Dibuje las hojas con el pincel personalizado Hoja tiesto final. Captura de pantalla. Elaboración propia.

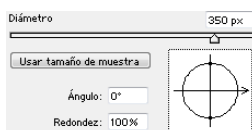


Figura 261: Figura T7.10. Captura de pantalla. Elaboración propia.

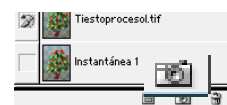


Figura 262: Figura T7.11. Captura de pantalla. Elaboración propia.

variación frontal/de fondo. Haga instantaneas (fig. T7.11.) para volver a un punto del proceso que le interese conservar. Utilice como referencia las flores originales de la foto. Active y desactive la dinamica del color para conseguir la textura visual y la iluminación que desee. También puede cargar la selección "Flores" previamente guardada. Proceda igual con los pistilos, con tonos verdes y amarillos (fig. T7.12). Mediante el incremento de este valor, y el color verde utilizado como color de fondo, puede realizar pinceladas que mezclen las hojas y los pétalos delicadamente.

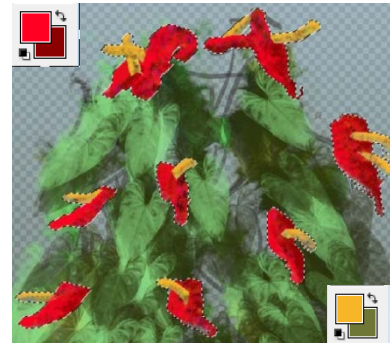


Figura 264: Figura T7.12. Pinte los pétalos y pistilos con el pincel salpicadura. Captura de pantalla. Elaboración propia.

9. Una vez terminada la primera capa pictórica es el momento de comenzar con los **toques finales** e integrar todos los elementos. Para ello queda por desarrollar algo más las sombras y zonas luminosas de las flores, las hojas y el tiesto e integrarlas.

9.1. Utilizar primero el pincel Salpicaduras 39 para aplicar diferentes tonos de marrón para el tiesto. Trabaje ahora sobre el tiesto. Con diversas pruebas es posible mezclar algunas de las pinceladas sin perder el carácter rústico del barro. Una utilización equilibrada de los modos Subexposición y Sobreexposición de color resaltará el efecto barniz de la cerámica del tiesto (fig. T7.13.).

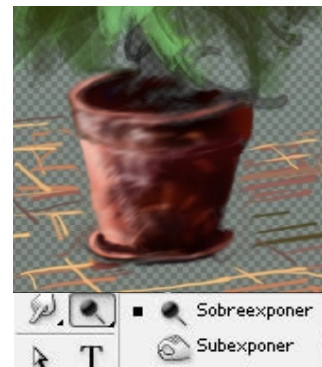


Figura 263: Figura T7.13. Captura de pantalla. Elaboración propia.

9.2. Restaure los pinceles para cargar la biblioteca predeterminada de pinceles. Seleccione el pincel Punta redondeada pequeña de acuarela y aumente el diametro a 40. Reduzca su opacidad al 60 por 100 en la barra de opciones. Dibuje algunas pinceladas sobre el tiesto utilizando con frecuencia la herramienta *Cuentagotas* para cambiar el color. Sus pinceladas han de seguir el contorno del tiesto.

Realice pruebas activando la opción bordes húmedos. De este modo se reduce la opacidad excepto en los bordes de la pincelada. Utilice la herramienta dedo para fundir los diferentes tonos de marrón del tiesto (fig. T7.14.).

9.3. Siga utilizando el mismo pincel "Salpicaduras 39", cambiando al modo Sobreexposición de color en la barra de opciones para reforzar las zonas luminosas y cambiando al modo Subexposición de color para enriquecer las zonas oscuras. Necesitara variar la opacidad del pincel bajándola al 30 por 100 para evitar un efecto de neón. Para los trazos más finos, emplee el pincel "Punta redondeada pequeña de acuarela".



Figura 265: Figura T7.14. Perfil el tiesto y añade luminosidad. Captura de pantalla. Elaboración propia.

9.4. Para definir la forma de las hojas y los tallos, seleccione el pincel Pastel al óleo grande. Emplee diferentes tonalidades de verde y rojos para las hojas y flores. Este pincel posee una textura fuerte y su aspecto seco mejorará el efecto de mezcla entre ambos medios (fig. T7.14.).

10. La imagen requiere de un poco más de trabajo sobre el fondo del suelo de parquet. Reserve el tiesto realizando una selección que permita pintar el suelo sin que afecte al tiesto (fig. T7.15.).

10.1. Añadira algo de profundidad al fondo del parquet. Para ello utilizara el pincel Punta plana húmeda de acuarela, con el tamaño controlado por la presión de la pluma y el ángulo controlado por la dirección. Cambie el modo de la barra de opciones por el de Subexposición o Sobreexposición según sea necesario uno u otro. Los modos Multiplicar o Trama pueden funcionar mejor en algunas zonas.

Los cambios de modos, colores frontales, opacidad, presión y dirección le permiten llevar a cabo todo el trabajo sobre el parquet empleando un solo pincel predefinido. Asegurese de seguir los contornos de los listones y de emplear menor presión al pintar los tablones más alejados. También puede utilizar la herramienta Dedo, Desenfocar, Sobreexponer y Subexponer a nuestro gusto (fig. T7.16.).

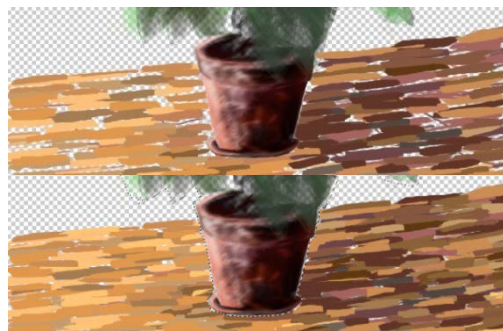


Figura 266: Figura T7.15. Pinte primero a grosso modo los detalles del suelo de parquet y tomamos muestras de color con el cuenta gotas de la imagen original. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 267: Figura T7.16. Un posible resultado final. Captura de pantalla. Elaboración propia.

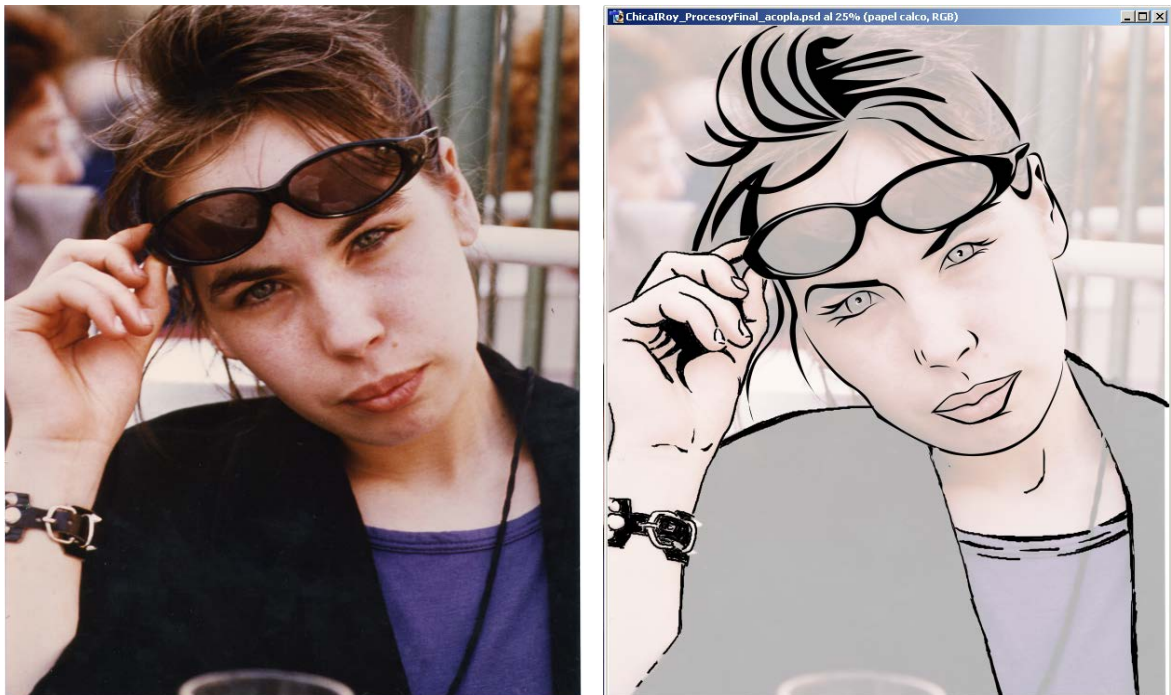


Figura 269: Imagen inicial y capa realizada con trazados y pincel. Captura de pantalla. Elaboración propia.

Trazados en imagen pop

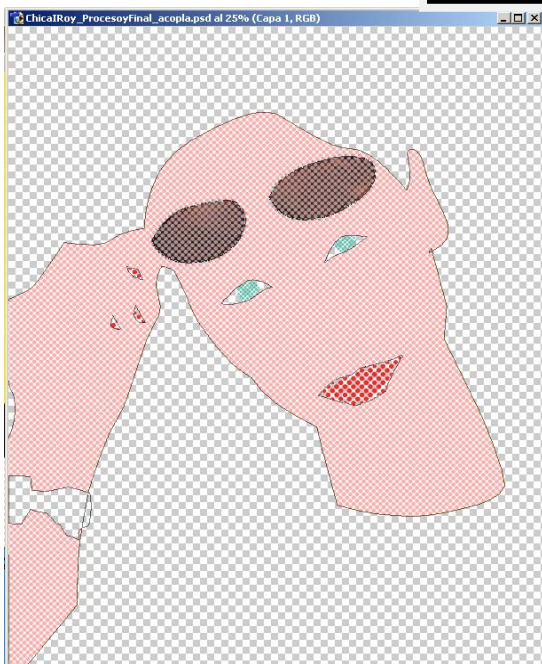


Figura 268: Aplicación de canales alfa, filtro semitono y máscara vectorial de capa. Captura de pantalla. Elaboración propia.



Figura 270: Resultado final. Captura de pantalla. Elaboración propia.

1. Para **dibujar los contornos** usara una combinación de distintos trazados vectoriales y capas, así se crearán los contornos principales que definirán la imagen.

1.1. Va a **crear una capa blanca** que le sirva para calcar el retrato. Comience abriendo la imagen inicial en la carpeta tutoriales, tutorial 9 (ChicaRoyInicial).

Pulse el icono crear una nueva capa en la paleta Capas. Rellene con la herramienta *Bote de pintura* y color blanco la capa "**Calco**" creada. Reduzca la opacidad de la nueva capa blanca al 70% (fig. T8.2.).

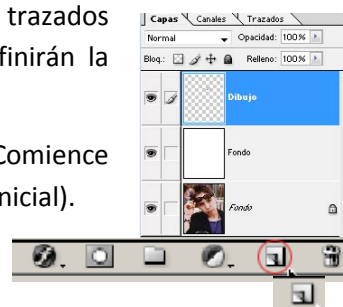


Figura 271: Figura T8.2. Captura de pantalla.

2. Para **dibujar los ojos** seleccionela *Pluma* de la caja de herramientas. En la barra de Opciones, pulse sobre el botón Añadir al área de trazado (fig. T8.3.). Luego, haga zoom para ver los ojos. Use la *Pluma* con cuidado para dibujar trazados cerrados pulsando y arrastrando, creando suaves curvas. No trace cada detalle, sólo lo esencial, observe la figura T8.4.



Figura 272: Figura T8.3. Captura de pantalla.

3. Ahora va a hacer una **selección a partir de un trazado**. Haga doble clic sobre las palabras "trazado en uso" en la paleta de trazados (fig. T8.5.) y cambie su nombre. Así conserva y guarde el trazado actual, aunque cree otro nuevo. Con el trazado seleccionado en la paleta Trazados, pulse sobre el botón Cargar el trazado como selección (fig. T8.5.). Cree una nueva **capa "Dibujo"** y seleccione el color negro para el color frontal.

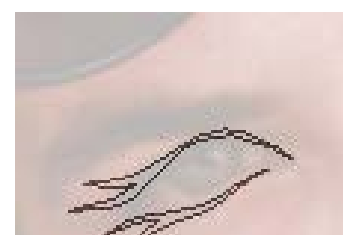


Figura 274: Figura T8.4. Captura de pantalla.

4. **Rellene la selección activa** de la nueva capa "Dibujo" de color negro (Alt+Supr) y pulse Control+D = Deseleccionar (fig. T8.6.). Esta nueva capa será sobre la que creara todos los trazados negros y detalles. Vuelva a la caja de herramientas y seleccione de nuevo la *Pluma*. Active la opción Añadir al área de trazado de la barra de herramientas (fig. T8.7.).



Figura 273: Figura T8.5. Captura de pantalla.

5. Para **dibujar la nariz**, repita el proceso anterior. Use la *Pluma* para crear unos cuantos trazados cerrados que definan la nariz, asegurándose de que el principal se superpone a la ceja izquierda. Le da un nombre, por si luego quiere cargarlo de nuevo, y genera una selección a partir de él. Seleccione la capa negra, rellene la selección activa de negro y, por último, deselectione (fig. T8.8.).

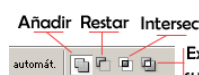


Figura 275: Figura T8.7. Captura de pantalla.

Active

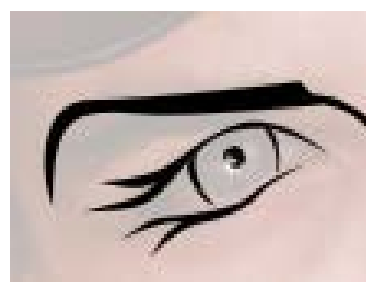


Figura 276: Figura T8.6. Captura de pantalla.

6. Para dibujar las **gafas**, use la *Pluma* con la opción Añadir al área de trazado activa, para trazar la silueta de las gafas. Cuando la haya completado, pulse sobre el icono Restar del área de trazado en la barra de opciones. Dibuje ahora trazados cerrados sobre las áreas que quiera eliminar del trazado anterior, como los cristales y los reflejos (fig. T8.9.).



Figura 278: Figura T8.8. Captura de pantalla.



Figura 277: Figura T8.9. Captura de pantalla.

7. Para dibujar **los labios y la mano**. Genere una selección a partir del trazado. Cualquier zona con la función Restar activa, será eliminada. Seleccione la capa "Dibujo", rellene la selección activa de negro y deselectione. Use la *Pluma* con Añadir al área de trazado, para dibujar un trazado cerrado que defina el borde de los labios y la mano (fig. T8.10. y T8.11.).

8. Ahora debe **rellenar de negro** las selecciones creadas a partir de los trazados de los labios y la mano.

Active en la barra de opciones, Restar del trazado y dibujamos trazados cerrados alrededor de las zonas de los labios y la mano que quiera eliminar del trazado exterior. Después genere una selección a partir el trazado y la rellene de negro, teniendo seleccionada la capa "Dibujo". Deselectione. Siga dando nombre a los trazados (fig. T8.11.).

9. Para **completar los trazos negros** de la capa "Dibujo", use la *Pluma* combinando las opciones, Añadir y Restar, de forma que cree trazados para el resto de las zonas incompletas, como el **pelo** y la **cara** (fig. T8.12.). Renombre el trazado, genere una selección y se rellena de negro sobre la misma capa "Dibujo" (fig. T8.13.). Añada detalles como las líneas sobre los dedos como puede observar en al figura T.8.11. y deselectione.

10. Una vez que ha completado el dibujo por medio de trazados, ahora añada **colores sólidos** sobre capas separadas y usara el filtro Semitono de color para crear **patrones de puntos**.

10.1. Cree una nueva capa "Piel" (fig. T8.13.) y situada por debajo de la capa "Dibujo". De hecho, todas las capas que se creen de ahora en adelante se colocarán por debajo de ésta. **Cree un nuevo canal Alfa**, pulse en el icono de la paleta Canales (fig. T8.14.) y lo rellene de color gris.

10.2. En el menú Filtro, elija Pixelizar /Semitono de color. Después defina el Radio máximo de 15 a 20 píxeles. Fije todos los ángulos de trama del Semitono de color a 45 grados y pulse OK. El canal se rellenará como un **patrón semitono** basado en los valores de gris y en las variables introducidas en la caja de diálogo, como la figura T8.15.

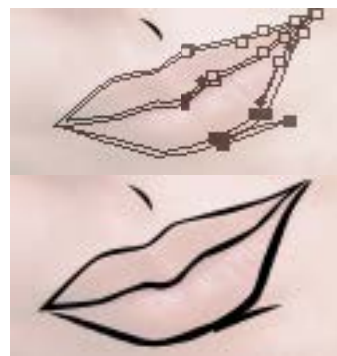


Figura 279: Figura T8.10. Captura de pantalla



Figura 280: Figura T8.11. Captura de pantalla



Figura 281: Figura T8.12. Captura de pantalla

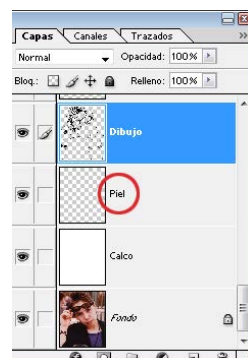


Figura 283: Figura T8.13. Captura de pantalla



Figura 282: Figura T8.14. Captura de pantalla

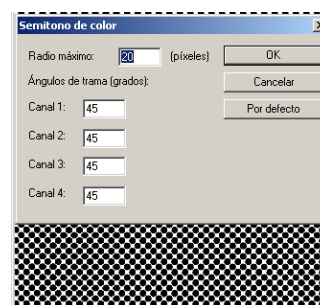
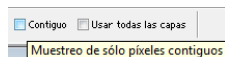


Figura 284: Figura T8.15. Captura de pantalla

10.3. **Genere una selección** (fig. T8.16.) a partir del canal alfa activo pulsando en el icono de la paleta canales y con la herramienta *Varita mágica*, pulse en los puntos con la opción contiguo desactiva (fig. T8.17.).




11. Ahora va a definir la zona de la piel para **aplicar la trama de puntos**.

Figura 286: Figura T8.17. Captura de pantalla

En la paleta Capas, incremente la opacidad de la capa "Calco" al 100% y seleccione la capa "Piel" que acaba de crear (fig. T8.18.). Defina un color rosa para el color frontal, rellene la selección activa sobre la capa "Piel" con el color rosa y deselectione. Use la *Pluma* para dibujar un trazado cerrado sobre las áreas donde quiera que los puntos cubran la piel, como en la figura T8.19.

11.1. Va a crear una **máscara** para que la **trama de puntos** se realice sólo en la zona de la piel.

Active la opción Restar del área  del trazado y dibuje un trazado cerrado alrededor de las zonas que quiera excluir de la trama de piel, como los ojos, los labios, gafas, uñas y pulsera (fig. T8.19. y T8.20.).

Elija el Menú Capa > Añadir Máscara vectorial > Trazado actual y obtendrá un resultado como el de la figura T.8.21.

12. Cree una nueva Capa "**Labios y uñas**" (fig. T8.22.) y seleccione color rojo como color frontal para rellenar con una nueva trama de puntos.

12.1. Genere una selección a partir del canal alfa activo y pulse el icono convertir a selección en la paleta Trazados (fig. T8.23.).

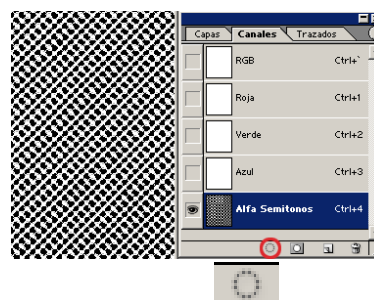


Figura 285: Figura T8.16. Captura de pantalla

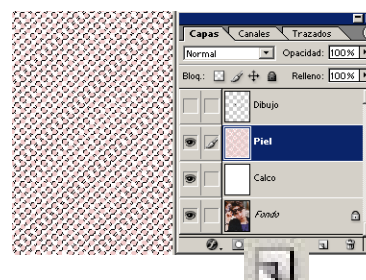


Figura 287: Figura T8.18. Captura de pantalla.

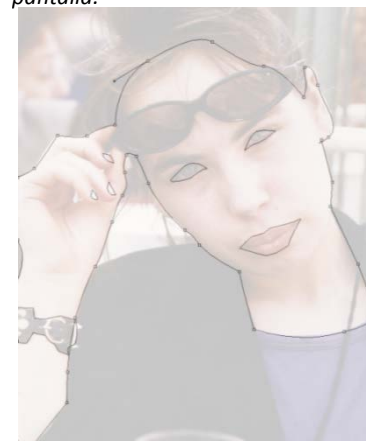


Figura 288: Figura T8.19. Captura de pantalla.

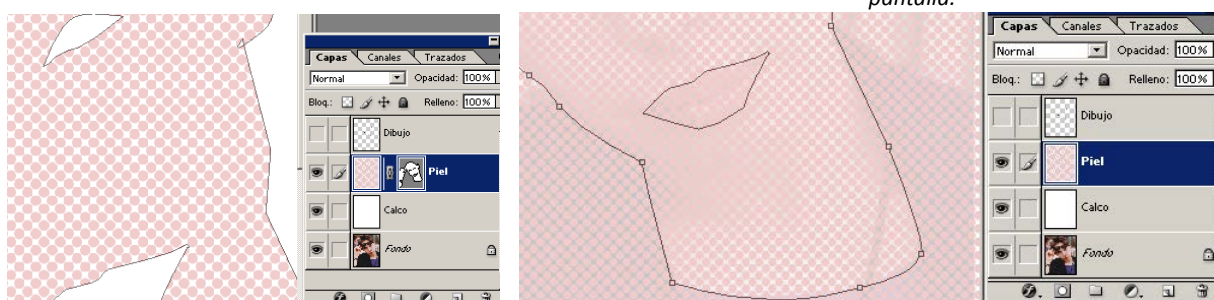


Figura 289: Figura T8.20. y T8.21. Capturas de pantalla.

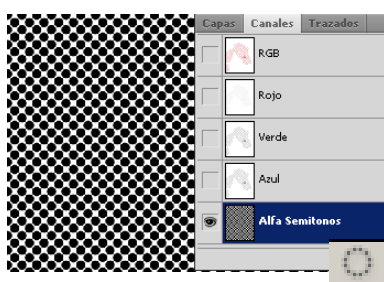


Figura 290: Figura T8.23. Captura de pantalla.

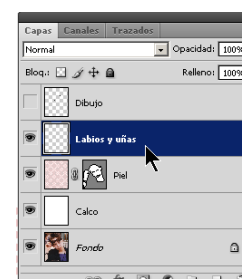


Figura 291: Figura T8.22. Captura de pantalla.

12.2. Situese en la capa "labios y uñas" e invierta la selección y con Alt+Supr rellene de rojo la trama. Deseleccione pulsando Control+D (fig. T8.24.).

12.3. Haga una nueva selección con los trazados "Labios y uñas", realizados para la capa "Dibujo" y lo convierte en selección (fig. T8.23) o realice el trazado de nuevo, como en el apartado 12.1.

12.4. Añada una máscara vectorial (Menú Capa>mascara vectorial>descubrir todas). En la máscara vectorial pegue los trazados de boca y uñas. Ajuste la opción correcta (fig. T8.25.).

13. Para finalizar con las tramas de puntos cree un **nuevo canal alfa** de puntos para el **iris del ojo**

13.1. Cree una nueva Capa "Iris" y seleccione color verde claro como color frontal (fig. T8.26.).

13.2. Seleccione los dos iris con marco elíptico y guarde la selección con el nombre Iris, así creará otro canal alfa (fig. T8.27.).

13.3. Rellene la selección actual de verde y deselectione.

13.4. Cree un nuevo canal Alfa 1 "Iris" y rellene la zona seleccionada de gris oscuro (fig. T8.28.).

13.5. Elija el menú Filtro>Pixelizar >Semitono de color. Después defina el Radio máximo en 8 puntos y 45 de ángulos trama en todos los canales.

13.6. Convierta el canal "Alfa 1 Iris" en selección e invertimos la selección, si es necesario. Active la Capa "Iris" y rellene la zona seleccionada de verde claro (fig. T8.29.). Deseleccione.

13.7. Seleccione menú Selección cargar selección =Iris (fig. T8.29.).

13.8. Capa>mascara de capa> Ocultar todo y Rellenar de blanco las selecciones en la Máscara de capa (Control+Supr) (fig. T8.30.).

14. Comience la fase de **colorear**, por ejemplo el azul de la camiseta.

14.1. Seleccione la **camiseta** de la capa Fondo (foto inicial) Use la herramienta *Varita mágica* y *Lazo* conjuntamente. Pulse el botón derecho y elegir **capa via copiar** (fig. T8.31.). Bloquear transparencia

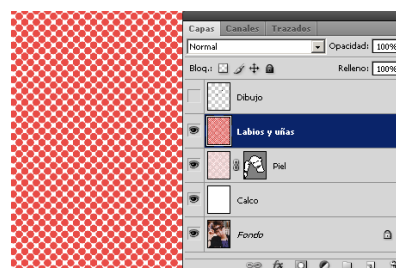


Figura 293: Figura T8.24. Captura de pantalla.

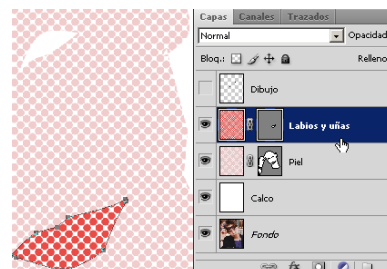


Figura 292: Figura T8.25. Captura de pantalla.



Figura 294: Figura T8.26. Captura de pantalla

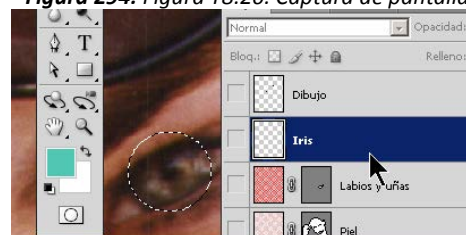


Figura 295: Figura T8.27. Captura de pantalla

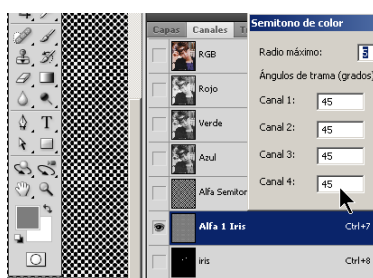


Figura 296: Figura T8.28. Captura de pantalla

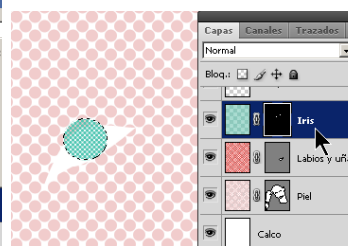



Figura 297: Figura T8.29. Captura de pantalla



Figura 298: Figura T8.30. Captura de pantalla



en capa (fig. T8.32.) y rellenar de color azul.

14.2. Proceda de forma similar con el **pelo**, la **chaqueta** y el **fondo**.

Repita la misma secuencia que en la camiseta, cree sucesivas capas , bloquee la transparencia y rellene el interior del color correspondiente.

Ordene la apilación de capas como en la imagen figura T8.33.

15. Realice los detalles finales y en lugar de crear un color liso para los **cristales de las gafas**, va a hacerlos tramados.

15.1. Con la herramienta **Selección de trazado**  y pulsando a la vez la tecla May., va a la paleta Trazados y selecciona los trazados del contorno de los dos cristales. Para convertirlos en selección pulsando el icono cargar el trazado como selección  e invertir selección, si es necesario.

15.2. Posicionarse en la foto original, seleccionar una herramienta de selección y pulsando el botón derecho, se accede a la opción capa vía copiar, y cree una nueva capa con el nombre "Cristales gafas" (fig. T8.34.). Mover la capa encima de la capa Calco en la paleta capas (fig. T8.35.). Y activar la visualización de todas las Capas.

16. Los últimos detalles son los **brillos** y **pelillos sueltos**.

16.1. Cree una nueva capa en la paleta Capas, con el nombre "Brillos" y la situa debajo de la Capa "Dibujo" (fig. T8.36.).

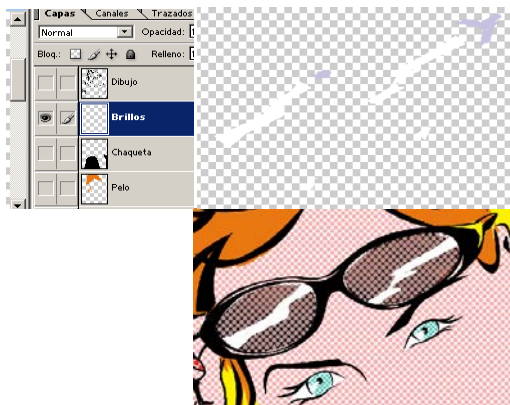


Figura 303: Figura T8.36. Captura de pantalla

16.2. Con la herramienta **pincel** y color blanco dibuje y pinte los brillos de los cristales de las gafas, en los iris de los ojos y en los labios, como ve en la figura T8.36.

16.3. Elija un color gris claro para pintar los brillos de la montura de la gafas, añada algunos pelillos sueltos, algún remate... y ya está como en la figura T8.37.



Figura 300: Figura T8.32. Captura de pantalla



Figura 299: Figura T8.31. Captura de pantalla

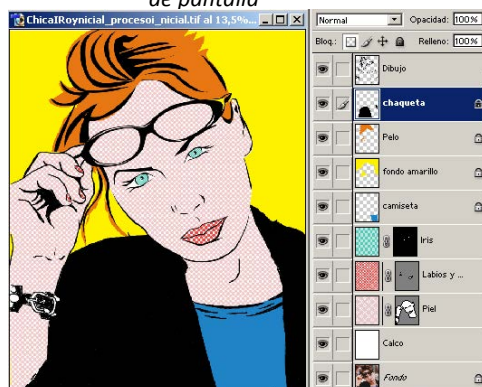


Figura 301: Figura T8.33. Captura de pantalla

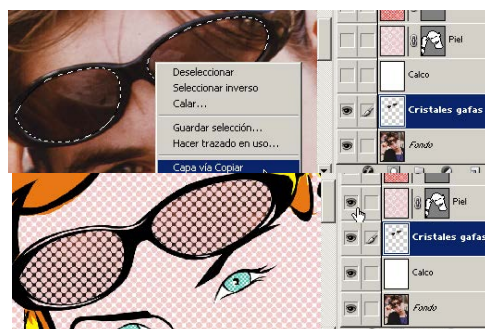


Figura 302: Figura T8.34. Captura de pantalla



Figura 304: Figura T8.37. Captura de pantalla



Figura 306:La Imagen inicial es la final del anterior. Captura de pantalla.



Figura 307:Posible resultado de aplicar estilos de capa. Captura de pantalla.

Estilos de capa.

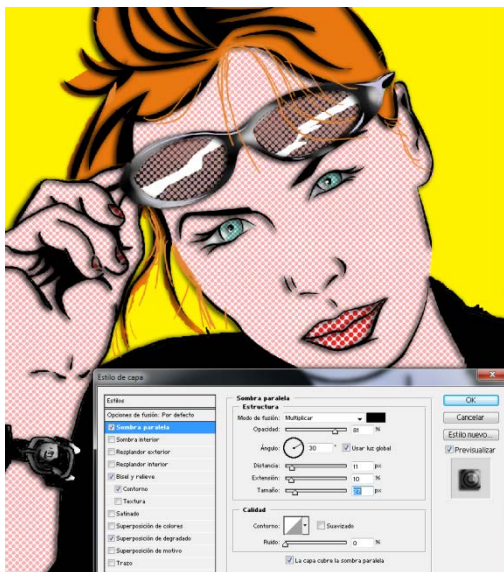


Figura 308: Cuadro de diálogo de estilos de capa y resultado. Captura de pantalla.

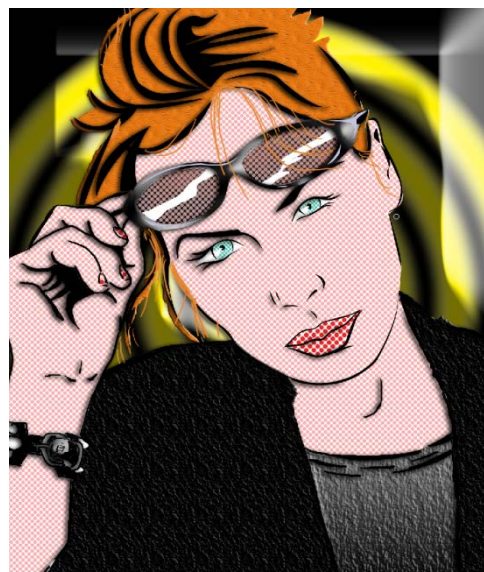


Figura 309: Imagen final del tutorial. Captura de pantalla. Elaboración

TUTORIAL 09: Estilos de Capa.

En continuación con la imagen final del tutorial anterior, probara algunos estilos de capa a partes de la imagen que le permitiran dar mas matices de luz, textura y volumen, finalizara retocando o eliminando con pincel o borrador las zonas de las capas con estilo de capa aplicado e intentar conseguir los cambios necesarios que potencien la imagen con los estilos como se pueden observar en la figura T9.1.

1. Comience por seleccionar la capa "**Dibujo**" y hacer doble pulsación en el icono para aplicar los efectos de estilo: Sombra paralela, Bisel y relieve, Superposición de degradado (fig. T9.2.).

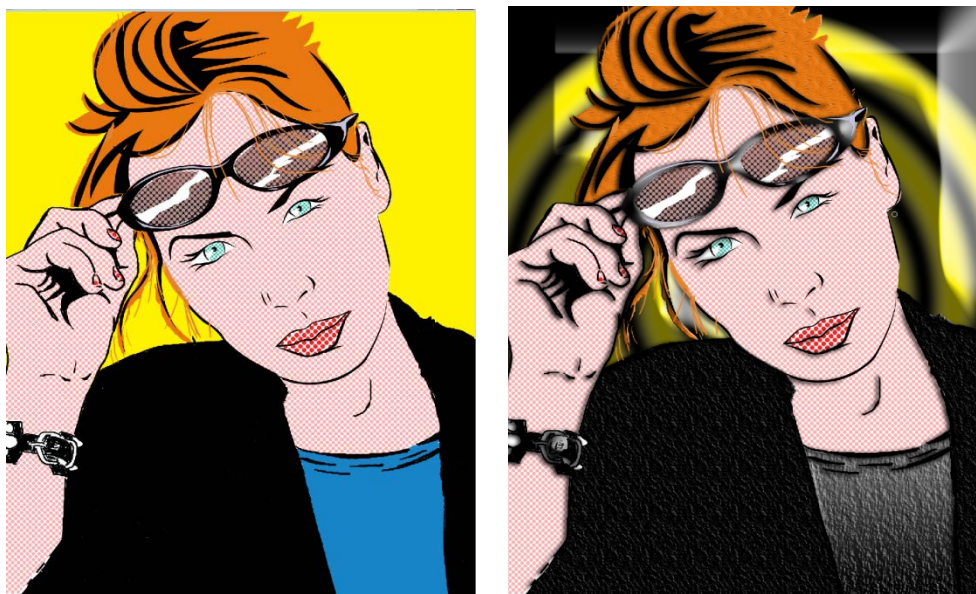


Figura 310: Figura T9.1. Imagen inicial y resultado tras la aplicación de estilos de capa. Captura de pantalla. Elaboración propia.

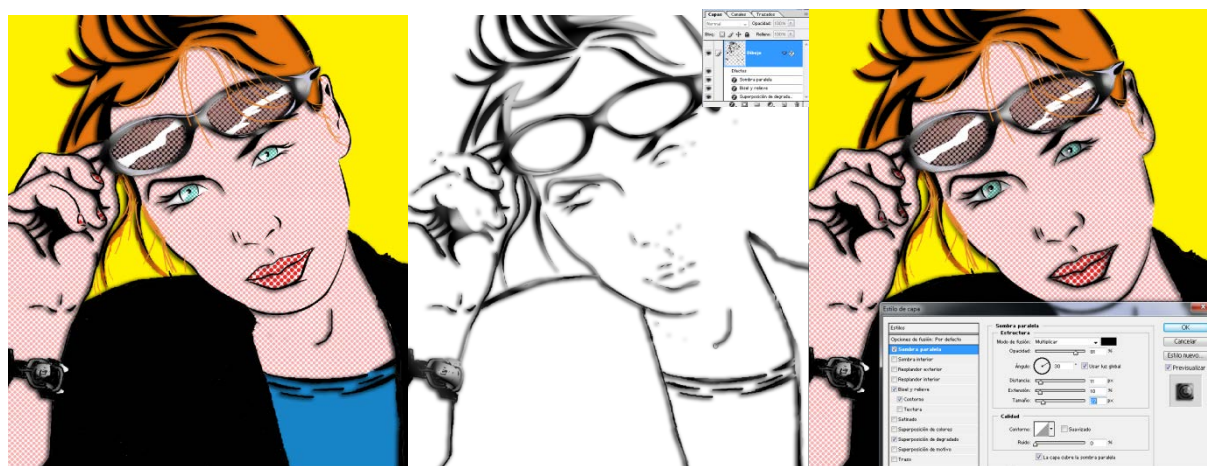
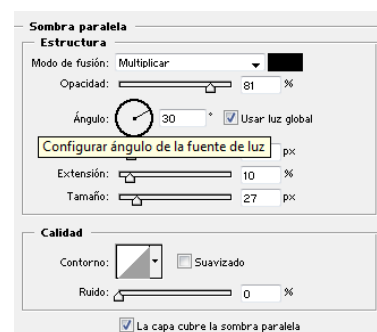


Figura 311: Figura. T9.2. Resultado de aplicar estilos de capa la capa "Dibujo". Captura de pantalla. Elaboración propia.

1.1. Va a duplicar la capa "**Dibujo**" y posicionarla encima con el nombre "Dibujo completo sin gafas" (borre las gafas de esta capa -fig. T9.4.-).

1.2. Haga doble clic en la capa "Dibujo" en la paleta Capas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo de capa. Abierto el cuadro de diálogo para aplicar un efecto de capa, puede acceder a las opciones de los estilos de fusión, haciendo clic en el estilo de fusión deseado de la lista disponible. Explore atentamente los controles, en su caso son los siguientes:



Sombra paralela Modo de fusión Multiplicar, Opacidad 80 por ciento, Ángulo 30, Distancia 11, Extensión 10, Tamaño 27 (fig. T9.3).

Figura 312: Figura 236: Figura. T9.3. Captura de pantalla

Bisel y relieve, Estilo Bisel interior, Técnica Redondear, Profundidad 700%, Dirección Superior Tamaño 250 px. Activamos Contorno y prueba distintas texturas.

1.3. Pulse el icono de la capa "Dibujo" y con las herramientas *Borrador* y *Pincel* elimine las zonas que no deberían proyectar sombras, como en la figura T9.4. imagen izquierda.

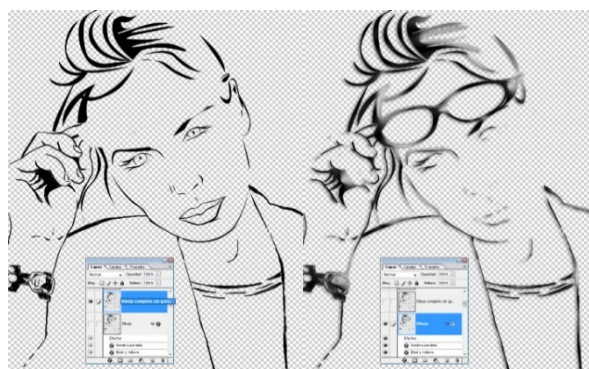


Figura 313: Figura T9.4. Capa "Dibujo" con estilos y zonas borradas y capa "Dibujo completo sin gafas". Captura de pantalla.

2. Haga doble clic en la capa "**camiseta**" en la paleta Capas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo de capa.

2.1. **Bisel y relieve**, Estilo Bisel interior, Técnica Redondear, Profundidad 100%, Dirección Superior Tamaño 0 px. Activamos Textura Motivo "Tejido 3" Escala 150 y Profundizar 100 y probamos distintas texturas.

2.2. Haga lo mismo con los estilos **Satinado**, **Superposición de degradado**, pruebe las opciones de los estilos expuestos y observe hasta conseguir los resultados deseados (fig. T9.5).

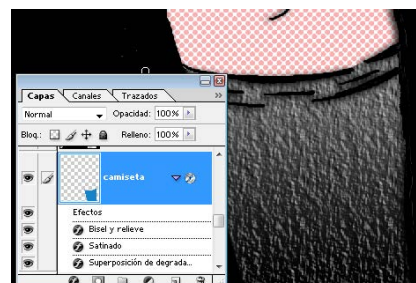


Figura 314: Figura T9.5. Capa "camiseta" con estilos de capa. Captura de pantalla.

3. Haga doble clic en la capa "**chaqueta**" en la paleta Capas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo de capa.

3.1. **Bisel y relieve**, Estructura: Estilo Bisel interior, Técnica Redondear, Profundidad 100%, Dirección Superior Tamaño 10 px. Sombra: Ángulo 30, Usar luz global, Altitud 30, Modo resaltado Trama, Modo de sombra Multiplicar, Opacidad 75 en los dos modos.

3.2. Active Textura Motivo "Papel de acuarela diluida" Escala 150 y Profundizar 100 y pruebe distintas texturas y obtendrá un resultado similar a la figura T9.6.

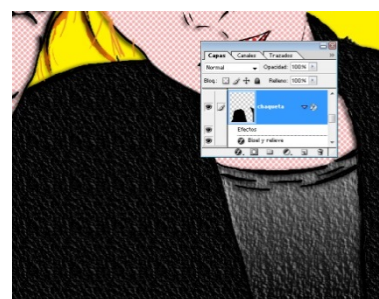


Figura 315: Figura T9.6. Captura de pantalla.

4. Haga doble clic en la capa "**Pelo**" en la paleta Capas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo de capa.

3.1. **Bisel y relieve**, Utilice los mismos parametros de la capa "chaqueta" del apartado 3.1.

3.2. Active Textura Motivo "Agua" Escala y Profundidad 150 y pruebe distintas texturas y obtendra un resultado similar a la figura T9.7.

5. Haga doble clic en la capa "**Fondo amarillo**" en la paleta Capas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo de capa.

3.1. **Bisel y relieve**, Estructura: Estilo Bisel interior, Técnica Redondear, Profundidad 500%, Dirección Superior Tamaño 250 px. Sombra: Ángulo 30, Usar luz global, Altitud 30, Modo resaltado Trama, Modo de sombra Multiplicar opacidad 75 %, modo Multiplicar, Opacidad 55.

3.2. Active Contorno, Estructura: Estilo Bisel interior, Técnica Redondear, Profundidad 500%, Dirección Superior Tamaño 250 px. Sombra: Ángulo 30, Usar luz global, Altitud 30, Modo resaltado Trama, opacidad 75 %, Modo de sombra Multiplicar, Opacidad 55. Probamos distintas texturas, y obtendremos un resultado similar a la figura T9.8.



Figura 316: Figura T9.7. Captura de pantalla.

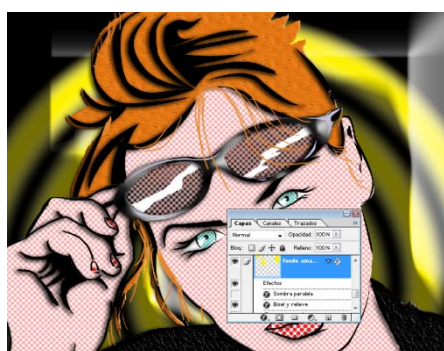


Figura 317: Figura T9.8. Captura de pantalla.

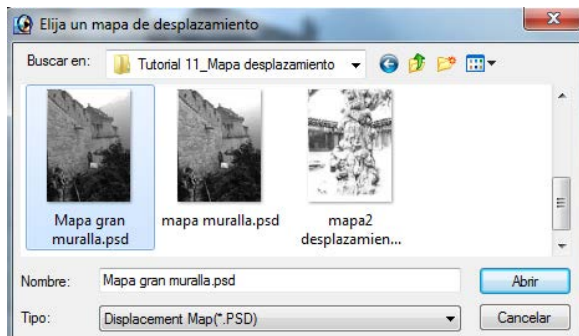


Figura 320: Cuadro de diálogo para seleccionar el mapa de desplazamiento. Captura de pantalla.



Figura 321: Imagen inicial tutorial: Captura de pantalla. Elaboración propia.

Montaje en muralla.



Figura 319: Imagen final con selección de personajes para máscara de capa. Captura de pantalla.

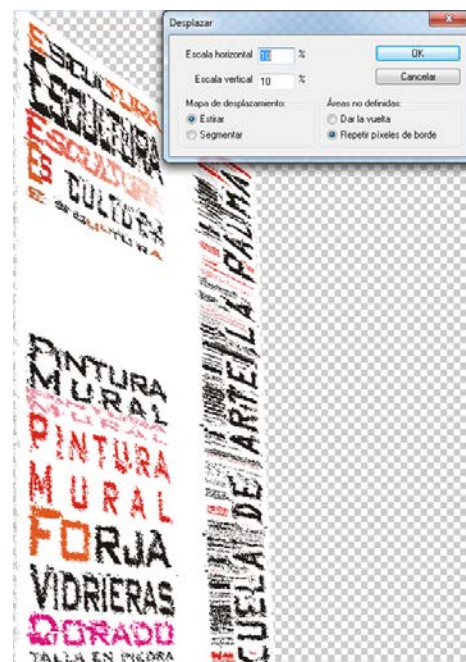




Figura 318: Cuadro diálogo con las opciones del filtro desplazar. Captura de pantalla.

TUTORIAL 10: Montaje en muralla


La limitación de la técnica de desplazamiento es que el filtro lee los píxeles oscuros de la imagen como si fueran sombra y los píxeles más claros, como iluminados. Teniendo esto en cuenta, el rango de imágenes al que se le puede aplicar esta técnica está limitado a estas características. La imagen elegida que se presta para esta técnica debe tener una luz direccional que modele el aspecto del árbol o la roca (fig. T10.1). Las diferencias tonales son limitadas debido al tono.

1. Para aplicar el filtro **Desplazar**, en primer lugar tiene que crear una imagen en escala de grises para obtener el mapa de desplazamiento. Abra la imagen "Gran muralla". En la paleta de canales, localice el canal con el mejor contraste tonal entre sombras e iluminaciones, en este caso el Azul. Duplique este canal seleccionándolo y arrastrándolo hacia el icono **Crear una capa nueva** situado en la parte inferior de la paleta (fig. T10.2).

2. Despliegue  en el menú Imagen>Ajuste, los niveles para modificar el rango  del contraste, si fuera necesario (fig. T10.3).

3. Exporte este canal para obtener el mapa de desplazamiento, seleccione **Duplicar canal** del menú **Canales** y a continuación **Documento>Nuevo** del menú **Destino**.

Guarde el archivo exportado "mapa gran muralla.PSD". Este será su mapa de desplazamiento (fig. T10.4).

4. Seleccione las partes de la imagen en las que no desea que se incruste el cartel o diseño importado e invierta la selección. Guarde su selección como canal Alfa, pulsando en el icono **Guardar selección como canal** situado en la parte inferior de la paleta de canales (fig. T10.5). 

5. Abra la imagen Cartel_codigo de barras.tif. Seleccione la imagen (Ctrl+A), la copia y pega en la imagen "Gran muralla" (fig. T10.6). Aplique el comando **Transformación libre** del menú **Edición** para que la imagen encaje correctamente en la perspectiva mediante las teclas **Control** y **Alt**. (fig. T10.7) Elija un modo de fusión apropiado y una opacidad para conseguir el efecto que desee. Los modos de fusión **Superponer** o **Luz suave** son un buen comienzo. En este caso concreto **Subexponer color** funciona bien (fig. T10.8).

6. Seleccione **Filtro > Distorsionar > Desplazar** e introduzca la cantidad de desplazamiento. Como el mapa de desplazamiento tiene el mismo tamaño que la imagen final, puede ignorar todas las opciones del cuadro excepto la cantidad. Seleccione **OK** y, a



Figura 322: Figura T10.1. Imagen inicial. Captura de pantalla.



Figura 323: Figura T10.2. Captura de pantalla.

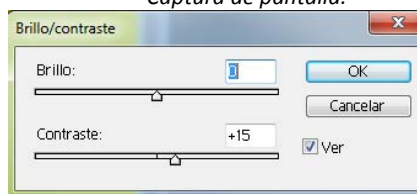


Figura 324: Figura T10.3. Captura de pantalla.

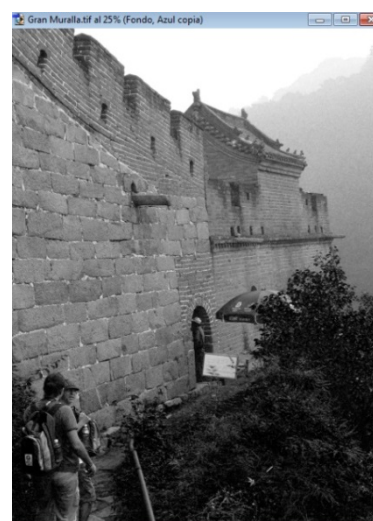


Figura 325: Figura T10.4. Captura de pantalla.

continuación, seleccione el archivo de mapa de desplazamiento que creo anteriormente "mapa gran muralla.PSD" (fig. T10.9).

7. La distorsión se aplica a la capa. El filtro **Desplazar** mueve los píxeles a la capa seleccionada utilizando un valor de píxel del mapa de desplazamiento

También puede utilizar una mapa RGB, observe que el canal rojo controla el desplazamiento horizontal y el canal verde controla el desplazamiento vertical.

8. Para completar el proceso, cargue la selección que creo anteriormente, arrastrando el canal Alfa hacia el icono Cargar canal como selección (fig. T10.10). Seleccione la capa "Cartel" del mapa en la paleta de capas y pulse en el icono Añadir máscara situado en la paleta de capas (fig. T10.11.) La fusión se ha completado (fig. T10.12).



Figura 326: Figura T10.5. Captura de pantalla.

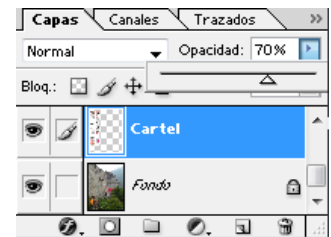


Figura 327: Figura T10.6. Captura de pantalla.

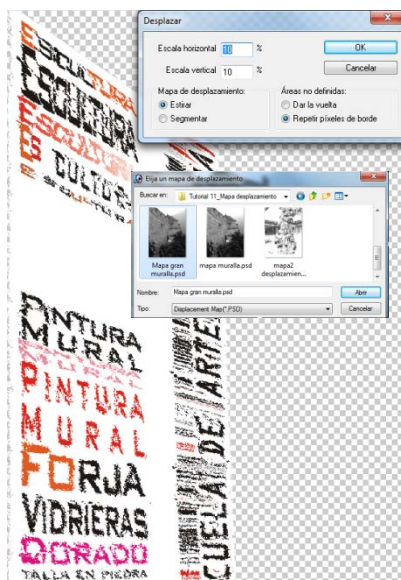


Figura 331: Figura T10.9. Captura de pantalla.



Figura 333: Figura T10.7. Captura de pantalla.

Figura 333: Figura T10.8. Captura de pantalla.



Figura 328: Figura T10.10. Captura de pantalla.

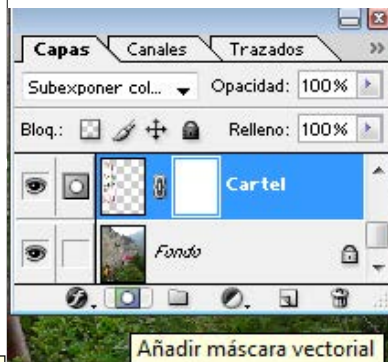


Figura 329: Figura T10.11. Captura de pantalla.

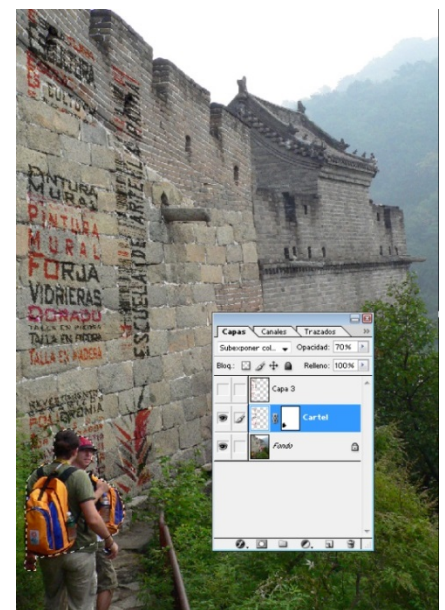


Figura 330: Figura T10.12. Captura de pantalla.

7.5. PROYECTOS

"La formulación de un problema, es más importante que su solución". (Einstein, 1879-1955)



Figura 335: Trabajo realizado por Vicente Monfort.



Figura 334: Fotograma del video sobre la violencia de género. Autora: Marina Mellado.

Donde hay educación no hay distinción de clases. (Confucio, 551 - 479 adC)

Tradicionalmente se ha enseñado a dividir los problemas en lugar de integrarlos, y a separarlos en disciplinas diferentes en lugar de tratarlos de un modo interdisciplinar. Parece evidente que la realidad profesional, en general y la artística en particular, es poliédrica por tanto la realidad educativa debe adecuarse a su carácter formativo desde una perspectiva más holística e interdisciplinar.

En primer lugar señalar que los enfoques proyectuales y globalizadores se desarrollan en el ámbito de la Educación Artística a la perfección, puesto que es un área del conocimiento capaz de integrar dentro de sí multitud de saberes de otros ámbitos como son el técnico, cultural y el social. Los proyectos son un elemento motivador del aprendizaje que permite conseguir el conocimiento del entorno, se relacionan diferentes formas de representación, de expresión y de análisis de la realidad.

Una de las aportaciones de la psicología cognitiva ha sido reforzar la idea que el estudiante aprende mejor y de un modo más integral a partir del compromiso en actividades que tiene lugar durante un periodo de tiempo significativo, que se encuentran ancladas en la producción significativa y que se construyen sobre conexiones naturales con el conocimiento perceptivo, reflexivo y artístico escolar (Gardner & Meler-Orti, 1994).

La experiencia nos enseña que los estudiantes aprenden con el computador, cuando éste se convierte en un mediador, que ayuda a dar sentido y a construir el conocimiento que van adquiriendo mediante procesos de reflexión y profundización crítica de los contenidos.

La idea de proyecto la debemos situar a principios del siglo XX en las propuestas de Kilpatrick, bajo las ideas de John Dewey y en el ámbito del Movimiento Progresista Americano de Educación. Un proyecto supone una opción metodológica con una intención globalizadora del currículo. Como alguna de sus ventajas podemos destacar que aumenta la significatividad del aprendizaje, que dan sentido y funcionalidad a los contenidos y que desarrollan estrategias de aprendizaje. Según los intereses, los proyectos se pueden plantear de tal manera que guíen todo el trabajo del aula, enmarcados en una disciplina, o bien, interdisciplinariamente. Sobre los proyectos como manera de plantear la globalización han aparecido en nuestro país varias aportaciones de diversa orientación, tanto de fundamentación teórica como de experiencias de aula: Hernández F. y Ventura, M. (1995) y (Torres Santomé, 1994).

Los Proyectos interdisciplinarios realizados en la investigación parten de una estructura similar a un “Webquest”²⁴ a largo plazo, caracterizada por una estrategia constructivista y la utilización de técnicas de aprendizaje cooperativo. Mediante estos ejercicios constituidos por un conjunto de actividades estructuradas y guiadas, proporcionan a los alumnos una serie de tareas bien definidas y secuenciadas, acompañadas de material de apoyo que facilitan la búsqueda de información y la consecución de los objetivos pretendidos. Cualquier software de control de monitorización en el aula²⁵ es una herramienta, que permite el acercamiento del profesorado para dirigir la búsqueda y supervisar todo el proceso de aprendizaje de conocimientos.

²⁴ Técnica de exploración dirigida para la integración de Internet en entornos educativos basada en los recursos de Internet e incitar a la investigación, potenciar el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones.

²⁵ Hablar y recopilar información de Class Perfect y la tarjeta Angel Custodius o similar.

Los ejercicios y actividades interdisciplinarios diseñados se componen de una estructura e información que permitan al alumnado realizar trabajos de investigación guiados y documentados inicialmente. Los ejercicios son diseñados, al igual que la *Webquest*, para que sean usados por el alumnado, rentabilizando su tiempo y éste lo empleen utilizando la información recopilada y no en su búsqueda. En definitiva, se posibilita el objetivo primario para que el alumnado desarrolle niveles de reflexión, análisis, síntesis y evaluación a través de los ejercicios y actividades; concretándose el aprendizaje de conceptos y la realización de tareas mediante la integración con las nuevas tecnologías.

Los proyectos favorecen el desarrollo de capacidades en el estudiante como estrategias de planificación y de trabajar según un proceso que integra la percepción, reflexión y creación. De hecho, con los contextos inducidos el alumno tiene que actuar de manera indagadora, la búsqueda se transforma en un dilema que le obliga a interpretar el sentido del contexto y generar otros problemas, así como nuevas ideas basadas en su propia interpretación. El contexto de carácter individual, por su parte, es establecido por el propio usuario, según su necesidad y circunstancias, lo que permite la activación de conocimientos, técnicas, uso de medios y estrategias para formular y solucionar problemas.

La evaluación será acorde con los planteamientos globales de los objetivos pretendidos, es decir, se valorará todo el proceso de trabajo. Por tanto la evaluación es más completa, integradora, racional y contextualizada.

En conclusión, la verificación de la adquisición de conocimiento significativo por el alumnado se realiza a través del desarrollo de la capacidad para aplicar dicho conocimiento y que mejor manera que la realización de un proyecto interdisciplinar.

7.5.1. 1. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: “VIDRIERA ATÍPICA”

“Siempre que enseñes, enseña a la vez a dudar de lo que enseñas.” (Ortega y Gasset, 1883-1957)

7.5.1.1. Presentación

Comenzamos citando a los autores Arthur D. Efland y otros (2003, pág. 153), donde hacen referencia a que :

“la pedagogía posmoderna se sustenta en la idea de que el saber en y de las humanidades es precisamente un saber de estructuración, de los medios y de la “puesta en escena”, no como un representación de algo distinto, sino en sí mismo como una forma de acción dentro del mundo cultural”.

A partir de los planteamientos de la educación artística posmoderna donde se sigue unos preceptos como:

El arte como función, no como valor y concepto en sí mismo, sino para comprender la sociedad, la cultura y el mundo.

El arte como creador de símbolos, en una sociedad, una cultura y una realidad que tienen representaciones con cualidades estéticas.

El contenido sobre la forma con prioridad de las interpretaciones y respuestas individuales.

El arte como conflicto cultural en respuesta a la globalización uniformadora con un planteamiento educativo multicultural y de integración de minorías.

El arte como deconstrucción con definiciones llenas de contradicciones internas con significados no absolutos que, al no aceptar la información, verdad y valores del poder, se plantea una enseñanza de amplio espectro que favorece un aprendizaje deconstructivo que da cabida a significaciones discrepantes y coexistentes.

El arte desde la complejidad cuestiona que el currículo implique conocimiento y propone, como objeto de estudio la diferencia, el pensamiento alternativo.

Por estas razones, planteamos un proyecto con un enfoque curricular interdisciplinario que intenta establecer conexiones y separaciones entre diferentes disciplinas como las asignaturas o módulos de Proyectos, Historia del Arte, taller de vidrieras y Diseño asistido por ordenador, todas ellas pertenecientes al currículum del ciclo formativo de grado superior de Artes Aplicadas al Muro.

Conforme a la concepción posmoderna, intentaremos que el alumnado piense en el presente más que en el futuro y el pasado, aunque para esto se vuelvan hacia el pasado para establecer la genealogía de los problemas del presente y descubrir hasta qué punto guarda relación con ilusiones heredadas del pasado.

Se pretende modificar la inercia del alumnado para que reinterpreten la tradición, en vez de volver al pasado para realizar un proceso exclusivamente mimético y nada reflexivo, “fusilando” las obras anteriores, sobre todo del periodo modernista, y con el beneplácito de parte del profesorado.

Se parte de la no utilización de las metanarrativas convencionales o tradicionales, ya que

éstas transmiten un mensaje, de forma más o menos encubierta, para conseguir la configuración de una identidad totalmente mediatizada que, impida al individuo desarrollar su propia opinión personalizada y no condicionada por un mensaje visual específico.

En los vitrales, la metanarrativa más clara en nuestra opinión, pero no la única, ha sido y es la Iglesia. Esta institución ha ejercido como principal cliente que financia la realización de las vidrieras religiosas ubicadas fundamentalmente en lugares de culto, donde son transmisoras de enseñanzas bíblicas y con objetivos tan significativos como claramente educativos, divulgativos y apostolares. Los grandes vitrales han simbolizado y simbolizan a través de la luz a Dios que, atravesaba los vidrios de colores y los proyectaba en el interior de la iglesia, creando un ambiente místico y que genera una tensión ascendente a modo de camino hasta Él. Esta idea que hemos expuesto, se puede redactar de tantas maneras, como la Iglesia a lo largo de la historia redactó e intenta seguir haciendo para que el rebaño desconcertado se comporte como Dios manda, parafraseando a Lippmann (Chomsky & Ramonet, 2003, págs. 12-13).

7.5.1.2. Objetivos.

- Concienciar a los alumnos de la gran variedad de niveles de interpretación existentes, de los constantes cambios e influencias a los que está sujeto el entendimiento, y del hecho de que esta flexibilidad del conocimiento resulta vital para la formación de un pensamiento creativo. La ironía, la metáfora y la doble codificación, tan importantes en la posmodernidad, no podrían existir sin esa riqueza de posibles interpretaciones que proporcionan el lenguaje y otras formas de comunicación. El tratamiento posmoderno de la cuestión de la representación no implica pues en absoluto una deriva negativa o precaria sino que llega al corazón mismo del problema de la educación: ¿por qué y de qué modo crean las personas significados y llegan a entender el conocimiento, el arte, etc.?
- La utilización del conflicto como herramienta de aprendizaje, en vez del consenso entre profesor y alumnos, en espera que durante el transcurso de este proceso aparezcan cuestiones relacionadas con la identidad, los conflictos de propiedad, la multiplicidad de interpretaciones y la inestabilidad epistemológica.
- Cuestionar la primacía del concepto de individualismo en la educación del arte (a través de concepciones de originalidad, talento artístico, expresión del yo y del fomento de la competitividad en lo relativo a los conceptos de excelencia y responsabilización). Es evidente que el alumnado se copia unos a otros, utilizan las mismas fuentes gráficas y bibliográficas, etcétera, en resumen que según los postulados posmodernos es imposible que el concepto de individualismo se pueda cumplir.
- Se alecciona al alumno para la utilización del pastiche y el eclecticismo que retome y recicle elementos del pasado para transformarlos y devolverles una nueva actualidad, o dicho de otra forma la combinación de motivos ornamentales clásicos y de otros estilos. También se potencia las diferentes interpretaciones utilizando deliberadamente la contradicción, la ironía, la metáfora y la ambigüedad, es decir, la doble codificación posmoderna.

Partiendo del posmodernismo y la teoría crítica, este proyecto recomienda el uso de la

sospecha como principal objetivo tanto en la práctica como en la investigación educativa ya que, a través de la sospecha será posible que el alumnado genere un cuerpo de conocimientos propio.

7.5.1.3. Metodología

Se ha utilizado una metodología didáctica conforme a los siguientes preceptos didácticos posmodernos:

- Intentar llevar a la práctica la teoría de Foucault sobre la interrelación del saber y poder, es decir, ejercer el poder de manera productiva y de abajo a arriba.
- Procurar un enfoque pedagógico basado en las relaciones humanas para fomentar el sentimiento de unidad de los grupos de alumnos y también así desarrollar la autoestima y la confianza en sí mismos.
- Realizar la obra propuesta de modo interdisciplinario.
- Permitir y potenciar el trabajo colaborativo.

7.5.1.4. Ficha resumen para el profesorado

Diseño y transformación de una vidriera tradicional emplomada, falsa emplomada, grisalla, fusing... por medio del diseño asistido por ordenador.

1. Hipótesis general:

¿Realmente el computador aporta mejoras sustanciales en el diseño y la realización de vitrales o por el contrario no merece la pena el esfuerzo que es necesario emplear para aprender a utilizar esta nueva herramienta?

2. ¿Cómo medir esta influencia?

Realización de un trabajo interdisciplinario donde intervengan los módulos de Proyectos, Historia del Arte, D.A.O. y el taller de vidrieras.

Obtener conclusiones a partir de los trabajos realizados por el alumnado según su cultura, edad, sexo, motivación, etc.

3. ¿Para qué es necesario medir este parámetro o influencia?

3.1 Verificar su dimensión real, es decir, ¿es conveniente introducir en el proceso de la realización de los vitrales el computador? o ¿ya se ha introducido? Y si es así ¿de qué forma?

3.2 Elaborar una estrategia de choque contra esta incidencia.

POSIBLES PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN:

Introducción histórica de las vidrieras desde su origen hasta nuestros días.

- ¿Cuándo y en qué periodo histórico se creó la vidriera?
- ¿Qué utilidades tenía la vidriera antes del siglo XX?
- ¿Cuál ha sido su significado social en las distintas épocas?
- ¿Qué utilidades tiene en la actualidad?
- ¿Para quién se produce la vidriera en nuestros días?

- ¿Quiénes producen y realizan la vidriera en nuestros días?
- ¿Cómo está siendo utilizada en la actualidad desde el punto de vista funcional, decorativo, arquitectónico, etc.?, ¿en qué ubicación?
- ¿Qué iconografía se puede utilizar que aúne las raíces de los vitrales antiguos con la cultura actual? ¿Se pueden invertir los contextos y los motivos? Desarrollar esta idea.
- ¿Cuál es el significado social de la vidriera y cómo influye en su producción?
- ¿Cómo ha variado la producción de la vidriera en nuestros días? ¿Es igual o ha cambiado sustancialmente? ¿En qué sentidos?
- ¿Cómo interpretar el cambio del proceso creativo tradicional con la incorporación del ordenador?

CONCEPTOS POSMODERNOS:

- Relación entre arte y cultura.
- ¿Qué supone la incorporación de las nuevas tecnologías a la producción de la vidriera tradicional?
- ¿La vidriera tradicional adquiere nuevos significados en el espacio productivo por la incorporación del ordenador como herramienta? ¿Se puede decir que esto establece la doble codificación posmoderna?
- ¿Los motivos tradicionales adquieren nuevos significados en el espacio productivo con la incorporación del ordenador, y por tanto también se produce la doble codificación de estas formas o motivos utilizados en la vidriera?
- La metanarrativa sería el arte religioso.
- La micronarrativa sería el arte protesta o contestatario.

TRABAJO INDIVIDUAL O EN GRUPO DEL ALUMNADO

El alumnado debe elegir la técnica de vidriera que quiere utilizar y el porqué de la técnica, el diseño, los motivos, los colores, su contexto y aplicación.

DESARROLLO DE LA CLASE

- Introducción con ejemplos de vidrieras y aplicaciones (web Win Delvoye).
- Utilización de motivos de cultura populares como anuncios publicitarios, vestimentas, marcas, iconos, etc. Se discutirá cómo y por qué seleccionaron la combinación de colores y motivos.
- Realización de nuevos motivos vitrales para iglesia o similar o motivos religiosos para otra ubicación o función. Esto puede potenciar ciertas facetas del pensamiento alternativo y del sentido crítico (Freedman 1989)
- Al final de las clases los alumnos pueden redactar una explicación de su proceso de producción y mostrar a la clase el proceso de elaboración y en qué se basó para realizar

la obra. Analizar las cualidades del software utilizado (y este análisis podrá permitir analizar la toma de conciencia y características de la posmodernidad).

- Facilitar bibliografía.
- Realizar una evaluación colectiva siguiendo el patrón de un tribunal, es decir, la mejor y peor nota se descartan antes de hacer la media.
- Los dos mejores trabajos se exhibirán en la exposición final de curso.

7.5.1.5. Objetivo

El propósito fundamental de este proyecto es que el estudiante tome conciencia de los procesos de apropiación y transformación transculturales que tienen lugar continuamente en un mundo posmoderno, así como de las cuestiones que rodean estos procesos y sus efectos potenciales.

7.5.1.6. Ficha Proyecto para entregar al alumno

PROYECTO FINAL “VIDRIERA ATÍPICA”

PLANTEAMIENTO GENERAL:

Diseño de una vidriera en la que se utilicen motivos y / o ubicaciones diferentes a los convencionales. Para conseguirlo, se ha de realizar un trabajo interdisciplinar donde puedan intervenir los módulos de Proyectos, Historia del Arte, Diseño Asistido por Ordenador (D.A.O.) y el Taller de vidrieras.

Desde el punto de vista conceptual para el diseño de la vidriera, el estudiante debe recurrir al uso deliberado de la contradicción, la ironía, la metáfora e incluso la ambigüedad. Se podrán utilizar como motivos del vitral imágenes relacionadas con la cultura actual (anuncios publicitarios, vestimentas, marcas, iconos, formas antropomórficas,...). Se trata de reinterpretar el diseño de vidrieras sustituyendo las formas artísticas tradicionales por unas más contemporáneas.

Cuestionario del trabajo:

1. Introducción histórica de las vidrieras desde su origen hasta nuestros días.
2. ¿Qué utilidades tenía la vidriera antes del siglo XX?
3. ¿Qué utilidades tiene a partir del siglo XX?
4. ¿Cómo está siendo utilizada en la actualidad desde el punto de vista funcional, decorativo, arquitectónico, etc.?, ¿En qué ubicaciones?
5. ¿Tiene algún significado social la vidriera? y si es así ¿cómo influye éste en su producción?
6. ¿En qué ha variado la vidriera en nuestros días? ¿Son iguales o ha cambiado sustancialmente los sistemas de producción con la antigüedad?
7. Actualmente, ¿coinciden el diseñador y el constructor del vitral en la misma persona? Explica el porqué del sí o del no.

8. ¿Cuáles son las nuevas tecnologías que se han incorporado al diseño y la producción de vidrieras?
9. ¿Qué ha supuesto la incorporación de las nuevas tecnologías a los sistemas de diseño y producción de la vidriera tradicional?
10. ¿Cree que es conveniente introducir en el proceso de realización de los vitrales el computador? Y si es así, ¿de qué forma?
11. El alumnado entregara por escrito la elección y explicación del cómo y los porqués de la técnica, el diseño, los motivos, los colores, su contexto y ubicación en relación con la obra realizada.

Defensa de la obra

- Cada estudiante expondrá oralmente en clase mediante una explicación breve el proceso de diseño y elaboración, así como en qué se basó para realizar la obra y el porqué, resumen del trabajo escrito realizado. También se realizara un debate con turno de preguntas por parte de todos.

Conclusión.

- Finalmente, se realizara una evaluación colectiva por parte del propio grupo de alumnos, según criterios previamente establecidos. Del resultado de ésta, se elegirán los dos mejores trabajos para la exposición final de curso.

Fecha de entrega

Finales de mayo.

Grupos día del mes del año.

Criterios de valoración.

- Conseguir una obra que se caracterice por cierto eclecticismo y una belleza disonante derivada de la combinación de motivos ornamentales clásicos o actuales y de otros estilos. Esta combinación produce significados ambiguos e incluso contradictorios.
- El estilo de la obra debe ser plural, como se indica en el punto anterior, incluso ecléctico y susceptible de múltiples lecturas e interpretaciones.
- El eclecticismo y la apropiación de elementos históricos responden a un marcado interés por la integración del pasado y el presente.
- Potenciar ciertas facetas del pensamiento alternativo y del sentido crítico.

En conclusión, fundamentalmente se trata de que el alumnado se conciencie y refleje en su trabajo la gran variedad de niveles de interpretación existentes, de los constantes cambios e

influencias a los que está sujeto el entendimiento, y del hecho de que esta flexibilidad del conocimiento resulta vital para la formación y aplicación de un pensamiento creativo.

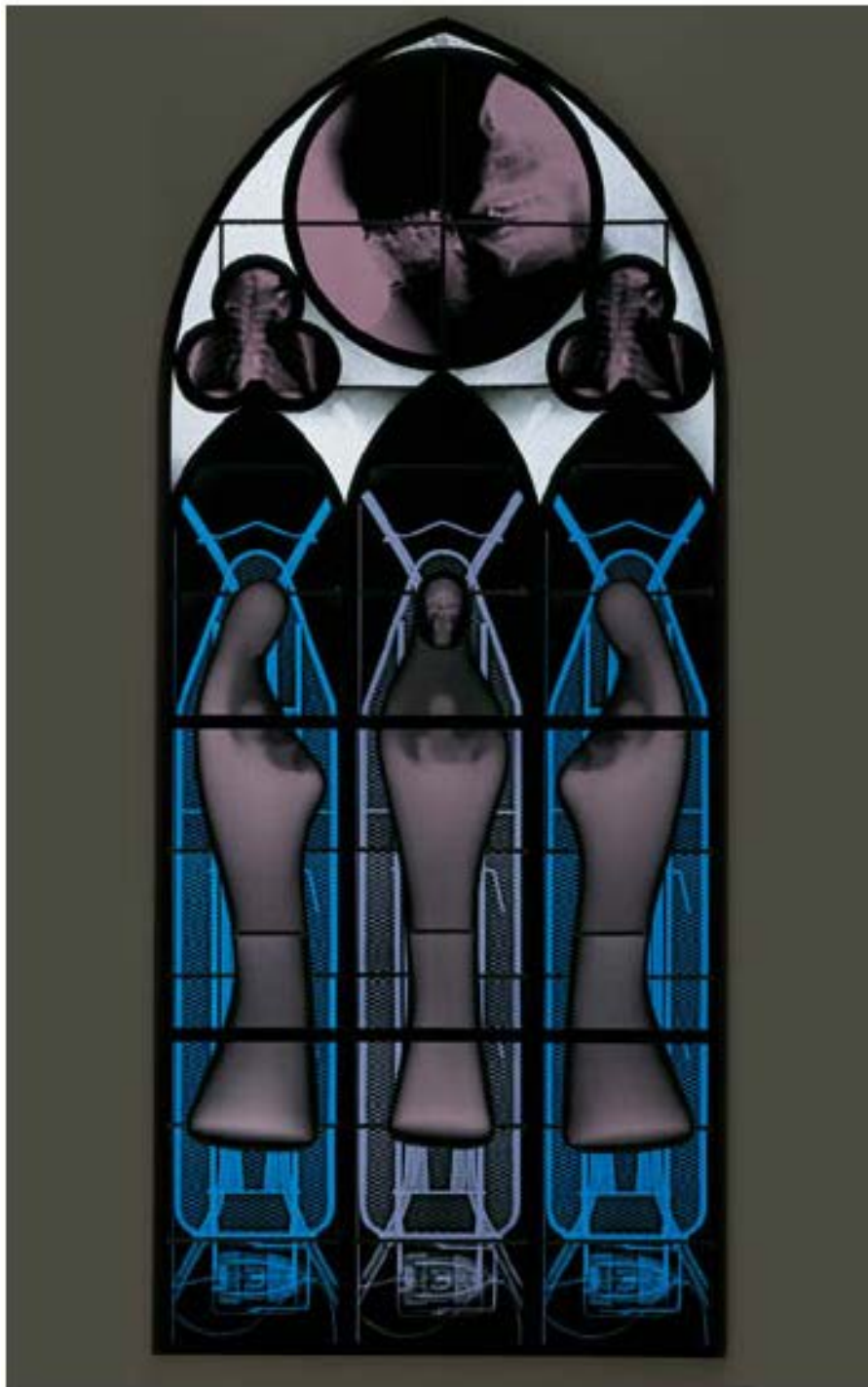
7.5.1.7. Ejemplos

Ejemplos que ilustran y orientan sobre el tipo de obra que se pretende conseguir.

Win Delvoye



Figura 336: Vitrales realizados por Win Delvoye. Google imágenes.



Wim Delvoye
May, 2001
Steel, x-ray photographs, lead, glass
244 x 104 cm

Figura 337: Vitral realizado por Win Delvoye. Google imágenes



Wim Delvoye
March, 2001
Steel, x-ray photographs, lead, glass
244 x 104 cm

Figura 338: Vitral realizado por Win Delvoye. Google imágenes.



Figura 341: Gilbert & George, "Christian England." Google imágenes"

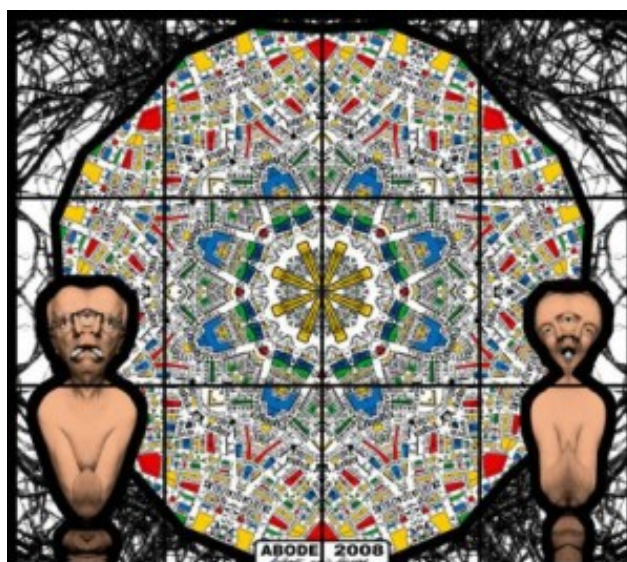


Figura 340: Gilbert & George, "Abode". Google imágenes"



Figura 339: Gilbert & George, "Handball". Google imágenes.

EJEMPLOS TRABAJOS ALUMNOS

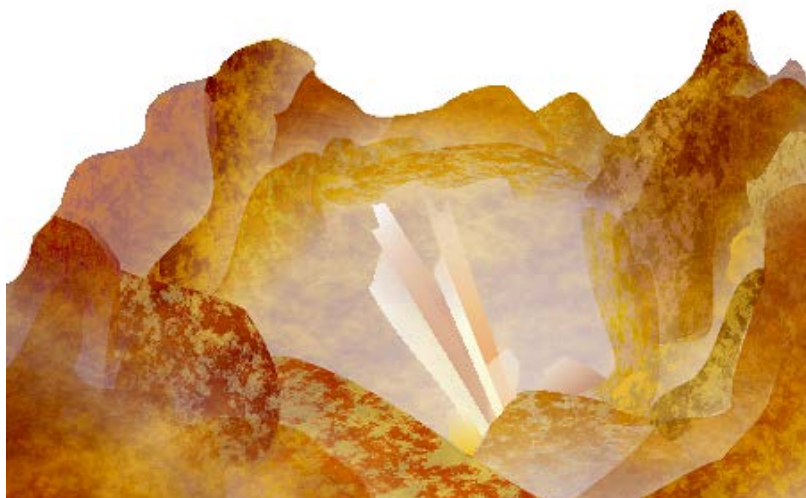


Figura 345: Autora: María Eugenia Martín Madrazo.

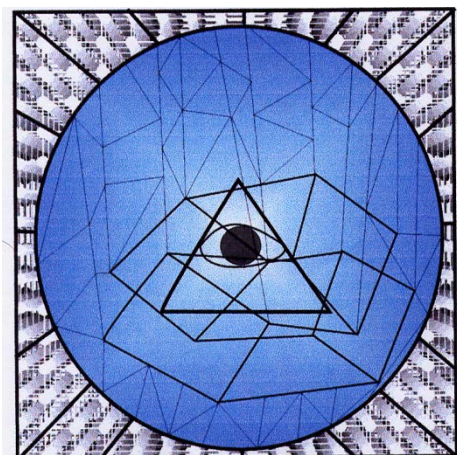


Figura 343: Autora: Nuria Corredera Merino.

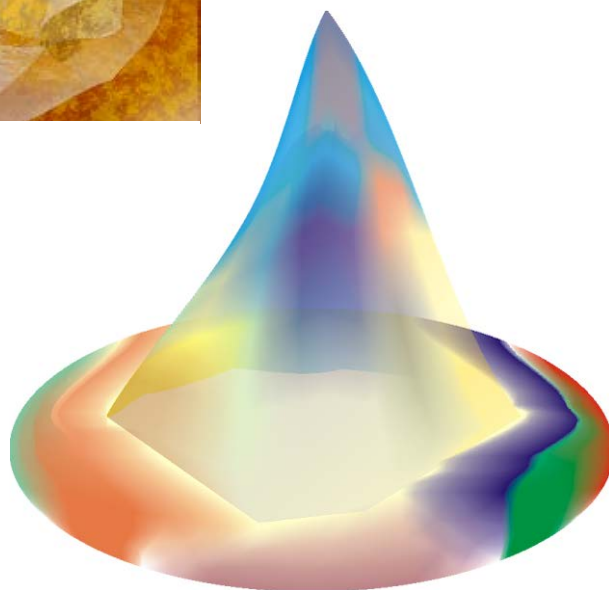


Figura 344: Autora: Natalia Villar Linzoain.

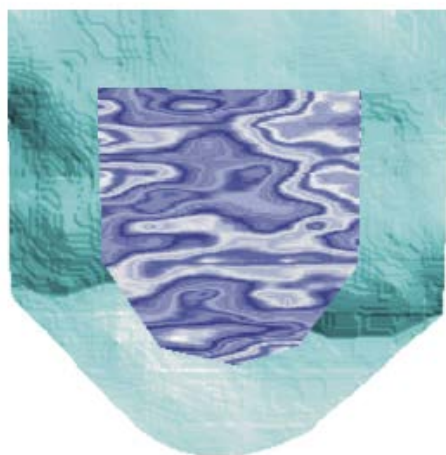


Figura 342: Autor: Miguel Ángel Honrubia Delgado.



Figura 348: Autora: Itziar Martín Jaureguizar.



Figura 347: Autora: Mirja Pape.



Figura 346: Autora: María Pérez Foriscot.



Figura 349: Autora: Mercedes Tello Gómez.



Figura 350: Autora: Mónica Mazarracín Bayón.

7.5.1.8. Bibliografía y webgrafía

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M. (2006). *Esto no son las torres gemelas. Como aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata.
- Ades, D. (2002). *Fotomontaje editorial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Barthes, R. (1995). *La cámara lucida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Chomsky, N., & Ramonet, I. (2003). *Como nos venden la moto*. Barcelona : Icaria.
- Efland, A., Freedman, K., & Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eismann, K. (2005). *Máscaras y montajes con Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Fairey, S. (2006). *Obey*. Berkeley: Ginko Press.
- Fontcuberta Villa, J. (2002). *El beso de judas: fotografía y verdad editorial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (1998). *Ciencia y fricción: fotografía, naturaleza, artificio*. Murcia: Mestizo.
- Gagné, R. B. (1994). *La planificación de la enseñanza: Sus principios*. México.: Trillas.
- Gardner, H., & Meler-Orti, F. (1994). *Educación artística y desarrollo humano* (1 ed.). Barcelona : Paidós.
- Gatter, M. (2005). *Listo para Imprenta*. Barcelona: Index Book.
- Graeme Chalmers, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, F. y. (1995). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Graó.
- Jonassen, D., & McAleese, T. (diciembre de 2005). Recuperado el 2005 de diciembre de 12, de Un manifiesto para un enfoque constructivista de la tecnología en la educación superior: <http://apu.gcal.ac.uk/clti/papers/TMPaper11.html>
- Munich, F. M. (2015). *Franz Mayer of Munich, Inc.* (Franz Mayer of Munich, Inc.) Obtenido de Architectural Glass an Mosaic: <http://www.mayer-of-munich.com/projekte/glasprojekte.shtml>
- Nieto Alcalde, V. (1996). *Vidrieras de Madrid: del Modernismo al art déco*. Madrid: Dirección General de Patrimonio Cultural.
- Padova, T., & Mason, D. (2007). *Corrección del color*. Madrid: Anaya.
- Strals, N., & Willem, B. (2008). Lettering por la mano. *Revista étapes: diseño y cultura visual*(3), 88-99.
- Strals, N., & Willen, B. (2008). Lettering por la mano. (G. Gili, Ed.) *étapes: diseño y cultura visual*,(3), 88-99.
- Tagg, J. (2005). *El peso de la representación*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Thuillier, J. (1984). *Los profetas: vidrieras de Sergio de Castro*. Madrid: El Viso.
- Tobón Lindo, M. I., & Zapata Franco, J. C. (Mayo de 2002). Ingeniería Industrial Virtual. *Revista Scientia et Técnica*(19), 89-96.
- Torres Santomé, J. (1994). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado*. Madrid: Morata.
- verriers, C. e. (13 de enero de 2015). *Enciclopedia de las técnicas del vidrio*. Obtenido de Enciclopedia de las técnicas del vidrio: <http://annuaire.idverre.net:81/ENCYCLODTECH/index.shtml>
- Vila-Grau, J. (1993). *Las vidrieras modernistas catalanas*. Barcelona: Poligrafía.
- Villafañe Gallego, J. (2001). *Introducción a la teoría de la imagen* (5 ed.). Madrid: Ediciones pirámide , s.a.

7.5.2. 2 PROYECTO INTERDISCIPLINAR: “UNA MENTIRA VISUAL”

"El más largo aprendizaje de todas las artes es aprender a ver" (Gouncourt, 1830-1870).

7.5.2.1. Introducción:

¿Es verdad todo lo que nos cuentan los medios de comunicación? ¿Debemos creer siempre lo que nos dicen? Y la información que encontramos en Internet ¿es siempre fiable? Hoy día recibimos diariamente grandes cantidades de información que nos llegan por diversos canales y a través de los cinco sentidos. La publicidad en la calle, la radio, la televisión, la prensa periódica, los folletos, Internet, etc...

Vamos a ver algunos trabajos artísticos que han tomado como punto de partida los engaños y las manipulaciones a las que se puede someter la información y nos aconsejan, de una manera divertida, el prestar atención y ser críticos con las fuentes informantes, teniendo en cuenta que nuestra opinión es muy importante y que debemos de contrastar las noticias y discriminar la información no neutral o con poco rigor y veracidad. Es fundamental estar bien informado para poder actuar con criterio.

7.5.2.2. Definición

“Las mentiras visuales son falsedades emitidas a través del lenguaje visual. Un ejemplo claro podrían ser las imágenes que representan la conquista de la luna por EE.UU. en 1964. Bien es verdad que si los que produjeron las imágenes no pueden hacernos creer que estuvieron realmente allí, nosotros no podemos demostrarle al lector lo contrario, pero una serie de hechos que las rodean nos hacen recelar de ellas. Es importante tener en cuenta que dichas imágenes contribuyeron a que EEUU ganase la guerra fría contra Rusia. Por tanto ellas solas han consolidado la hegemonía cultural norteamericana. Recordamos los nombres de los tres astronautas (repetidos en los medios hasta la saciedad) y fotos de tal relevancia no aparecen firmadas, nadie sabe quién es su autor. El mensaje manifiesto (hemos llegado a la luna) está claro, el latente (hemos ganado la guerra) no tanto. Sin indagar sobre las razones por las que los norteamericanos no han vuelto a uno de sus terrenos conquistados, con los datos que tenemos podemos decir que las fotografías de la conquista de la luna no se constituyen como pruebas determinantes de la conquista, por lo que, para nosotros, configuran una mentira visual.

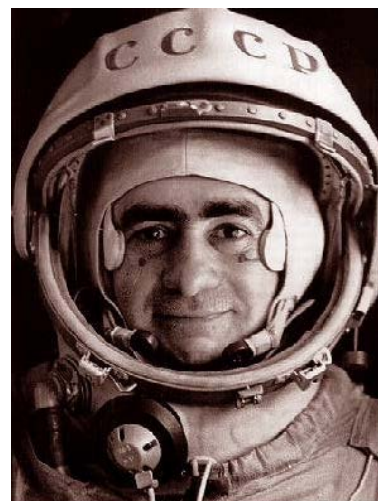


Figura 351: Figura P2.1. Joan Fontcuberta se presenta como astronauta ruso. Google imágenes.

Existe un artista contemporáneo que, reflexionando visualmente el concepto de mentira visual, ha creado mediante sus obras una micronarrativa de largo alcance. Joan Fontcuberta, que se autodefine como un mentiroso profesional, intenta deslegitimar la fotografía como documento a través de su trabajo. Buen ejemplo de lo que acabamos de decir es su serie “Sputnik”, donde

Fontcuberta se presenta a sí mismo como astronauta ruso" (fig. P2.1.) (Acaso M. , Esto no son las Torres Gemelas, 2006).

El trabajo de Fontcuberta se vale del medio fotográfico, pero no consiste en fotografiar para desvelar, sino más bien en todo lo contrario, en fotografiar para sembrar la duda y, en todo caso, en fotografiar esa duda. Como si trabajara con rayos X, la obra de este artista trata de fotografiar lo invisible, lo que cubren las apariencias, de ahí que procure sembrar la duda desde certezas aparentes para arraigarla así en su manera de entender el saber.

La fotografía como prueba, como explicación, y el juego y las reacciones que ésta despierta son para Fontcuberta un medio para acercarse a la verdad huyendo de ella.

Jean Baudrillard, uno de los pensadores que más ha escrito sobre el simulacro, la simulación y la ilusión, ha señalado que en la modernidad se llega hasta una simulación triunfante. "El arte está hecho para seguir siendo ilusión; si entra en el dominio de la realidad, estamos perdidos." "En realidad, el arte está condenado a simular su propia desaparición puesto que ésta ya ocurrió."

7.5.2.3. Planteamiento general:

Con este trabajo se intenta realizar una crítica de la información , de los mecanismos autoritarios en ella, por qué creemos más en la palabra escrita que en la dicha, por qué los museos otorgan impresión de certeza a los materiales que exponen y otros lugares no, por qué hay plataformas que tienen más verosimilitud que otras.

Se intentara conseguir instaurar un escepticismo activo, de manera que se potencie, colaborando para que la gente (el espectador) sea precavida; a que haga funcionar su espíritu crítico, su sentido común, en definitiva.

En conclusión se trata de despertar el escepticismo sobre la supuesta veracidad de la imagen en general y de la fotográfica en particular. De esta forma se combate el fanatismo (espacio para el culto, la fe y el dogma) oponiendo una postura escéptica basada en la desconfianza crítica.

Para conseguirlo ha de realizar un trabajo interdisciplinario donde puedan intervenir los módulos de Proyectos, Historia del Arte, D.A.O. y los talleres que consideren necesarios.



Figura 352: Figura P2.2. Fotografía original vendida en Sotheby's de Nueva York el 11 de diciembre de 1993. Está fechada en 7 de noviembre de 1967 y firmada, de izquierda a derecha, por Leonov, Nikolayev, Istochnikov, Rozhdestvensky, Beregovoi y Shatalov. Google imágenes.



Figura 353: Figura P2.3. La misma imagen, manipulada, tal como fue publicada en el libro "Rumbo a las estrellas" de Boris Romanenko. Google imágenes.

7.5.2.4. Ejemplos de artistas visuales

Joan de Fontcuberta

En el apartado anterior, ya mencionamos que Joan Fontcuberta es un artista contemporáneo que ha reflexionado visualmente el concepto de mentira visual.

En sus obra hay numerosos ejemplos de mentiras visuales, como ya indicamos su serie "Sputnik", donde Fontcuberta se vale del medio fotográfico para sembrar la duda y, en todo caso, en fotografiar esa duda desde certezas aparentes para arraigarla así en su manera de entender el saber, por ejemplo la manipulación que podemos observar entre las figuras P2.2. y P2.3.

La fotografía como prueba, como explicación, y el juego y las reacciones que ésta despierta son para Fontcuberta un medio para acercarse a la verdad huyendo de ella. En definitiva con palabras de Joan Fontcuberta: *"Mi trabajo es pedagógico más que artístico. Intento inocularle reacciones de duda, de incertidumbre"*.

Andrei Budayev

Andrei Budayev es un pintor ruso que expuso en enero 2007 en la galería Novy Manezh de Moscú una serie de pinturas en las que se ha satirizado, a guisa de sátira mordaz, no sólo a los personajes y el espíritu de la vida política en Rusia, sino a los personajes más influyentes de la política mundial entre otros, al presidente ruso Vladimir Putin en una de las obras se puede ver al presidente saludando al dictador soviético Josef Stalin con el objetivo de expresar el sentir de mucha gente que opina que Putin está llevando a Rusia al pasado, y así en otro de los cuadros se ve cómo el presidente estadounidense George W. Bush le da la extremaunción al dictador iraquí Saddam Husein (Fig. P2.4.) y al futbolista Diego Armado Maradona.



Figura 354: Figura P2.4. George W. Bush le da la extremaunción al dictador iraquí Saddam Husein. Google imágenes.

Otro cuadro muestra al ministro de Defensa Sergei Ivanov cubriéndose los oídos y la boca con sus manos. Los grupos de derechos humanos creen que Ivanov se ha vuelto ciego ante los abusos de los jóvenes reclutas en las fuerzas armadas. Los principales medios de comunicación rusos han criticado alguna vez a los ministros de Putin, pero ninguno y muchos menos centrándose directamente en la persona del presidente, se ha atrevido a hacerlo tan directamente como hace Budayev en sus pinturas.

7.5.2.5. Criterios de valoración

Esta información se distribuye al alumnado con un listado de evaluación.

- Saber organizar la información con el sistema operativo.
- Comprender, diferenciar y manejar las herramientas básicas de cada aplicación.
- Conocer los diversos tipos y características de los formatos gráficos.
- Utilización e interrelación de los medios disponibles tanto de hardware como de software, con el fin de que cada alumno demuestre su dominio técnico.
- Potenciar ciertas facetas del pensamiento alternativo y del sentido crítico.
- Que el Proyecto realizado consiga la finalidad de analizar nuestros errores de percepción, nuestra enorme credulidad respecto a la imagen.
- Que se refleje la capacidad del alumnado para mirar más y mejor, percibiendo las imágenes de una manera más desconfiada y dubitativa.

7.5.2.6. Ficha para alumnado

TRABAJO INTERDISCIPLINAR: “UNA MENTIRA VISUAL”

OBJETIVO:

Diseño de una imagen sospechosa.

DEFINICIÓN:

“Las mentiras visuales son falsedades emitidas a través del lenguaje visual. Un ejemplo claro podrían ser las imágenes que representan la conquista de la luna por EE.UU. en 1964. Bien es verdad que si los que produjeron las imágenes no pueden hacernos creer que estuvieron realmente allí, nosotros no podemos demostrarle al lector lo contrario, pero una serie de hechos que las rodean nos hacen recelar de ellas. Es importante tener en cuenta que dichas imágenes contribuyeron a que EEUU ganase la guerra fría contra Rusia. Por tanto ellas solas han consolidado la hegemonía cultural norteamericana. Recordamos los nombres de los tres astronautas (repetidos en los medios

hasta la saciedad) y fotos de tal relevancia no aparecen firmadas, nadie sabe quién es su autor. El mensaje manifiesto (hemos llegado a la luna) está claro, el latente (hemos ganado la guerra) no tanto. Sin indagar sobre las razones por las que los norteamericanos no han vuelto a uno de sus

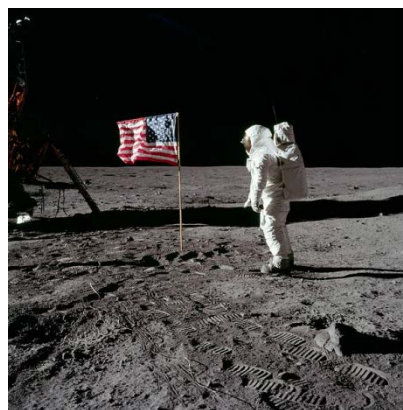


Figura 355: Figura P2.5. Buzz Aldrin saluda a la bandera de los Estados Unidos en la Luna. Misión Apolo 11. 20 de julio de 1969. Autor Neil A. Armstrong. Google imágenes.

terrenos conquistados, con los datos que tenemos podemos decir que las fotografías de la conquista de la luna no se constituyen como pruebas determinantes de la conquista, por lo que, para nosotros, configuran una mentira visual (Fig. P2.5. y P2.6.).

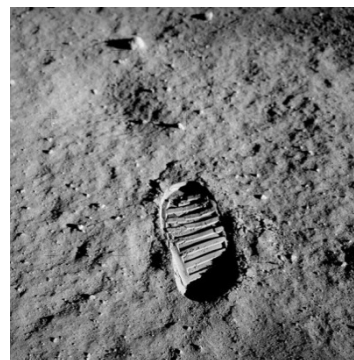


Figura 356: Figura P2.6. Huella del astronauta Buzz Aldrin realizada por él. Google imágenes.

PLANTEAMIENTO GENERAL:

Con este trabajo se intenta realizar una crítica de la información, de los mecanismos autoritarios en ella, por qué creemos más en la palabra escrita que en la dicha, por qué los museos otorgan impresión de certeza a los materiales que exponen y otros lugares no, por qué hay plataformas que tienen más verosimilitud que otras.

Se intentara conseguir instaurar un escepticismo activo, de manera que se potencie, colaborando para que la gente (el espectador) sea precavida; a que haga funcionar su espíritu crítico, su sentido común, en definitiva.

En conclusión, se trata de despertar el escepticismo sobre la supuesta veracidad de la imagen en general y de la fotográfica en particular. De esta forma se combate el fanatismo (espacio para el culto, la fe y el dogma) oponiendo una postura escéptica basada en la desconfianza crítica sobre la realidad de la imagen.

Para conseguirlo han de realizar un trabajo interdisciplinario donde puedan intervenir los módulos de Proyectos, Historia del Arte, D.A.O. y los talleres que consideren necesarios.

DEFENSA DE LA OBRA

El alumno expondrá oralmente una explicación de su imagen y mostrara a la clase el proceso de diseño y elaboración, así como en qué se basó para realizar la obra y el porqué. Entregara también por escrito sobre lo anteriormente expuesto.

CONCLUSIÓN

Finalmente se realizara una evaluación colectiva por parte del propio grupo de alumnos, según unos criterios previamente establecidos y del resultado de ésta, se elegirán los dos mejores trabajos para la exposición final de curso

FECHA DE ENTREGA Y DEFENSA

A determinar de acuerdo con la programación (mayo junio).

CRITERIOS DE VALORACIÓN

Son los mismos que se relacionaron en el quinto apartado del proyecto.

INTERACTIVO DEL PROYECTO "MENTIRA VISUAL".



Figura 357 (Acaso M. , Esto no son las torres gemelas. Como aprender a leer la televisión y otras imágenes, 2006): Portada presentación en flash del Proyecto "Mentira visual".

EJEMPLOS TRABAJOS ALUMNOS

La imagen "Seguridad ciudadana, rebaño de ovejas comandadas" se compone de tres elementos, en un primer plano un rebaño de ovejas que se entremezclan con las figuras de dos antidisturbios, como fondo una calle del barrio de Malasaña en Madrid.

Para la autora Ana Herrera Álamo, el sentimiento en ocasiones de poco civismo por parte de las fuerzas de Seguridad del Estado y la absoluta resignación de los ciudadanos viendo la carencia de valores como la educación y el civismo por ambas partes, ha sido el planteamiento para realizar la imagen.



Figura 358: Realizado por Ana Herrera Álamo.

“Intercambio cultural” es el título que Ana Herrera Álamo de esta imagen que representa los dos mundos paralelos existentes, el de una sociedad supuestamente acomodada y tecnológicamente avanzada, representada por el niño que está en un primer plano y la otra realidad de aquellos más desfavorecidos.

La imagen representa el espaldarazo social y cultural con el resto del mundo, reivindicando igualdad de oportunidades y el derecho de una infancia digna, tanto para aquellos en situaciones precarias y para los “desatendidos niños del primer mundo”.

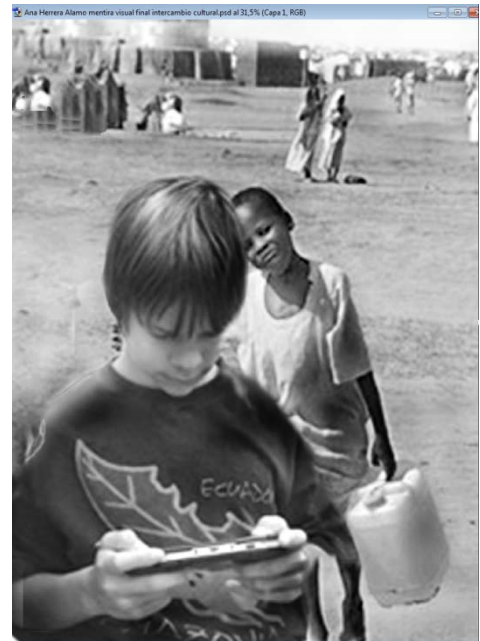


Figura 359: “Intercambio cultural” de Ana Herrera Álamo.

Al Zawahiri se burla de Bush y le invita a un zumo en la zona verde de Irak



Figura 360: Verónica Simón Teso con una mentira periodística.



Figura 364: Autor Francisco León Rodríguez Gallardo.



Figura 363: Autora Marta Sánchez Rivera.



Figura 362: Autora Isabel Aranda.



Figura 361: Autora Regina Cobo Quinta.s

7.5.2.7. Bibliografía

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M. (2006). *Esto no son las torres gemelas. Como aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata.
- Ades, D. (2002). *Fotomontaje editorial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Barthes, R. (1995). *La cámara lucida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Chomsky, N., & Ramonet, I. (2003). *Como nos venden la moto*. Barcelona : Icaria.
- Efland, A., Freedman, K., & Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eismann, K. (2005). *Máscaras y montajes con Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Fairey, S. (2006). *Obey*. Berkeley: Ginko Press.
- Fontcuberta Villa, J. (2002). *El beso de judas: fotografía y verdad editorial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (1998). *Ciencia y fricción: fotografía, naturaleza, artificio*. Murcia: Mestizo.
- Gatter, M. (2005). *Listo para Imprenta*. Barcelona: Index Book.
- Graeme Chalmers, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós.
- Padova, T., & Mason, D. (2007). *Corrección del color*. Madrid: Anaya.
- Tagg, J. (2005). *El peso de la representación*. Barcelona: Gustavo Gili.

7.5.3. 3. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: "IMAGEN TIPOGRÁFICA"

" El conocimiento si no se sabe aplicar es peor que la ignorancia ". (Bukowski, 1920-1994)

7.5.3.1. Introducción.

El inicio de este siglo XXI viene acompañado del enorme desarrollo de tecnologías informáticas y de medios globales de comunicación instantáneos. A pesar de estos avances, en el campo del diseño gráfico hemos asistido en la última década a una explosión del "lettering" hecho a mano.

A finales del siglo XX y principios del XXI, la tipografía digital, la autoedición e Internet han provocado reacciones similares en lo tocante al diseño contemporáneo. Las raíces de los diseñadores de "lettering" de la actualidad, si bien son hijos de las innovaciones, se hunden en el siglo pasado, entre un amplio registro de materiales, tradiciones y fuentes de inspiración. Como sucede con todo el diseño contemporáneo, el espíritu de la experimentación heredado de la modernidad sigue siendo influyente, pero la estética posmoderna del "todo vale" y el arte pop han creado una paleta ilimitada de posibilidades y referencias de partida.

La rotulación y la tipografía de los años sesenta y setenta abrazaron nuevos movimientos y estilos, desde la contracultura "underground", con sus cómics y carteles de rock psicodélico, hasta el trabajo de diseñadores gráficos punteros como Herb Lubalin y Robert Brownjohn. El "lettering" psicodélico, de gran influencia en muchos diseñadores contemporáneos, mezcla el mecanicismo y el racionalismo del estilo entonces predominante, el formalismo suizo, con un "viaje" de ácido, hasta transformar el resultado en una reencarnación alucinada de las formas orgánicas del "Art Nouveau" aderezada de colores chocantes.

La manipulación de las letras con la ayuda de programas informáticos imitaba técnicas anteriormente solo al alcance de profesionales muy cualificados. La capacidad del ordenador para manejar tipografía, imágenes y múltiples tamaños de página permitía a un solo individuo con una sola máquina hacer el trabajo que antes desempeñaba un equipo entero de especialistas.

La primera experimentación con estas nuevas tecnologías exploró su potencial para crear tipografías insólitas e híbridas y tipos Múltiple Master muy flexibles, donde los mapas de bits articulaban sus posibilidades limitadas. Las casas tipográficas y las cajas de resonancia del diseño, como la revista Emigre, adoptaron un enfoque posmoderno entre el diseño comercial, la teoría del arte y la tradición tipográfica.

A medida que las tecnologías de diseño y de tipografía digital mejoraban y su uso se extendía, los oficios relacionados con la vertiente comercial de estas artes se dividieron en dos grandes campos: el diseño gráfico y la autoedición, ambos sustentados en gran parte por la tecnología informática. En los años noventa comenzó a florecer un nuevo movimiento moderno en el ámbito del diseño gráfico que explotaba la alta precisión y la nitidez de la reproducción digital a la hora de crear una estética muy pulida y precisa, pero también fría. Al mismo tiempo, los diseñadores menos formados recurrieron a las capacidades del "software" para crear con facilidad diseños de "aspecto

profesional". El fenómeno de abuso de los efectos de filtro y la manipulación digital produjo (y continúa produciendo) ejemplos de tipografía espectacularmente mala, cuyo aspecto acabado y pulido se debe por entero a la naturaleza del "software".

Muchos intentaron escapar a esta superficialidad intrínseca. La explosión de una tipografía "grunge" y avejentada, y de tipos basados en la caligrafía y la rotulación manuales, trató de conferir un toque más humano y natural a un medio que había prescindido de los perfiles suaves y de la crudeza de la "fisicidad". Exceptuando profesionales contados como David Carson y Ed Fella, que adoptaron una especie de enfoque inverso frente a la tecnología informática, los resultados no fueron muy alentadores. Un puñado de logotipos que parecían salidos de un salón de tatuajes, con una idéntica T fracturada y una caligrafía rígida pasada por la sombra de lo digital no bastaba para disipar el aura mecánica de la tipografía. Simultáneamente, el ascendiente de la modernidad digital y la influencia del diseño "web" crearon un entorno de diseño gélido y estéril.

*Entonces se produjeron las reacciones contra esta adopción generalizada de la tecnología. La frialdad del diseño digital y de la tipografía comenzó a inspirar una postura más artesanal. Encabezada por diseñadores e ilustradores que nunca habían llegado a abrazar del todo las tecnologías digitales, como los diseñadores de carteles **Art Chantry** y **James Victore**, esta contracorriente retuvo el toque característico, algo caprichoso, de los métodos manuales que el ordenador amenazaba con desterrar. Este resurgimiento coincidía con un creciente interés por los diseños "retro" de los años cincuenta y sesenta, cuyos ejemplos de "lettering" hecho a mano y crudas técnicas de producción poseían un espíritu imposible de capturar con un ordenador, aunque muchos lo intentaron. En sus rotulaciones personalizadas y sus tipos digitales. **House Industries** resucitó el estilo de muchos diseños marginales y olvidados, desde textos "hipsters" hasta fileteados de coches, y estableció así los estándares del diseño tipográfico digital retro. Diseñadores gráficos de renombre comenzaron a reintroducir el elemento manual en su trabajo. **Fred Woodward** llenó las páginas de Rolling Stones con elegantes titulares a toda página a partir de caracteres rehechos a mano y digitalizados después. El polémico cartel de **Stefan Sagmeister** para la conferencia de ARIA de 1999 apelo literalmente al elemento humano mediante la inscripción del texto en el propio cuerpo del diseñador con cuchillas de afeitar. La serie de "mapas tipográficos" de **Paula Scher** crea campos densos y abigarrados, cartografías nacidas de un "lettering" obsesivo y que recuerdan más al arte marginal que al estilo habitual, rigurosamente controlado, de su diseño gráfico.*

El final de la década de los noventa también presenció la concurrencia de profesionales del diseño gráfico y artistas ajenos al circuito comercial. El interés renovado por la impresión manual de carteles volcó la atención sobre el trabajo de artistas alternativos y músicos punk. Los grafitteros y los artistas cuya obra exploraba el "lettering" manuscrito comenzaron a asomar la cabeza y muchos acabaron en puestos relacionados con el diseño gráfico cuando papá y mamá dejaron de financiarles los botes de "spray". El influjo de estas nuevas perspectivas amplió los horizontes de la rotulación y la tipografía, y los diseñadores comenzaron a contemplar la primera como una forma

de combinar las herramientas y tradiciones del diseño gráfico comercial con lo individualizado, lo artístico y lo artesano.

Nuestra experiencia como diseñadores que trabajamos sobre el papel y con el ordenador nos permite indagar algunas de las motivaciones de este impulso del “lettering” artesano. Una palabra rotulada a mano transmite cierta honestidad, cierta franqueza. La irregularidad, las pequeñas imperfecciones y la crudeza de la mayoría de los diseños de este tipo lo sitúan en las antípodas de la disposición mecánica de la tipografía. Estos caracteres, salvo los que se garabatean muy deprisa, requieren una paciencia inmensa y mucho esfuerzo. En un mundo regido por plazos de entrega cada vez más cortos, comunicaciones instantáneas y máquinas que nos permiten hacer más con menos, dedicar una jornada completa a escribir una sola palabra es algo bello (y todo un lujo).

En cierto sentido, estas son ideas anticuadas, no muy diferentes a las de **William Morris** y el movimiento **Arts and Crafts**, y parten de la lucha, siempre presente en la sociedad, entre la belleza imperfecta de la mano humana y la precisión de las máquinas que creamos para complementarla y sustituirla.

Aunque sigue siendo difícil dotar al material gráfico creado por ordenador de esta cualidad artesanal, el desarrollo de herramientas digitales de diseño ha permitido aplicar métodos análogos y en coexistencia con la estética netamente electrónica. Los diseñadores de “lettering” contemporáneos se sienten menos dependientes y menos constreñidos ante la tecnología, y por lo tanto, menos obligados a rebelarse ante ella. La actual explosión del diseño de “lettering” y de tipografía personalizados refleja la comodidad de los diseñadores y artistas para experimentar con un amplio abanico de medios.

La inicial reacción anti digital ha comenzado a debilitarse a medida que muchos diseñadores comienzan a considerar el ordenador como una más de las herramientas de las que disponen, en vez del punto de partida y llegada de todo proyecto. Cada vez con más frecuencia, diseñadores de talento como **Marian Bantjes**, **Alex Trochut** o los diseñadores tipográficos de “**Underware**” se mueven con libertad entre lo analógico y lo digital según los requerimientos y los fines de cada proyecto. Muchos rotulistas actuales siguen rechazando las frías formas informáticas y optan por las calidades-cualidades humanas del diseño manual. El trabajo de los artistas enumerados en esta introducción, como **Claire Scully** y **Jonathan Gray**, adopta un enfoque ilustrativo e idiosincrásico. La refrescante estética naïve de Gray es al tiempo áspera y extravagante y revela una concepción muy sofisticada del estado actual del diseño manual de tipos. Otra corriente contemporánea en este ámbito propugna el estilo lo-fi y psicodélico que popularizó el **colectivo de artistas estadounidenses “Fort Thunder”**. Bebiendo con libertad de fuentes tan dispares como los videojuegos, los carteles psicodélicos, el arte marginal, el diseño gráfico de los setenta y el comic underground, un nutrido grupo de artistas, entre quienes se incluyen **Seripop**, **Zeloot** y **Andy Smith**, continua la tarea donde le dejó “**Fort Thunder**”. Sus libros y carteles emplean nuevos estilos de “lettering” tan brillantes y llamativos como las tintas con las que los serigrafían. Irónicamente, un medio

instantáneo como Internet ha contribuido a extender la popularidad de los valores implícitos de este revival: la producción laboriosa y la individualidad artesana. La revitalización del diseño de carteles de conciertos como una forma artística se debe en gran medida a la rápida divulgación de estos diseños mediante los sitios “web” de los artistas y las bibliotecas digitales como Gigposters.com. La variedad de influencias, tecnologías y movimientos hizo del cambio de siglo un período particularmente fértil para la personalización y la innovación en la rotulación y la tipografía. El sentimiento de que ambas pueden ir más allá de la funcionalidad básica se manifiesta especialmente en el vasto surtido de alfabetos y tipos experimentales aparecidos en los últimos años. Desde una perspectiva comercial, artística y experimental, un creciente número de artistas y diseñadores están creando nuevos caracteres personalizados y revigorizando el arte del “lettering” (Strals & Willem, 2008, págs. 88-99).

7.5.3.2. Definición:

Diseño y realización de un proyecto de denuncia y crítica social a elegir sobre los contenidos temáticos siguientes:

1. Arte y los conflictos bélicos en general (Conflicto Palestino – Israelí) o
2. Violencia de género.

7.5.3.3. Pautas del trabajo:

Para afrontar estos contenidos se explorara la experimentación tipográfica como expresión formal.

El trabajo será eminentemente práctico pero con un respaldo teórico a modo de mini proyecto interdisciplinario.

Si es posible, el trabajo consistirá en la creación de una imagen aplicable a un mural bajo la dirección individual o colectiva, según el proyecto planteado por los alumnos de 2º curso de ciclos formativos de la Escuela de Arte La Palma y de 1º de Bachillerato de Artes. El resultado se trasladará, se expondrá o montará, también si es posible, en el aula, en el centro educativo, en un lugar público en Madrid...

El proyecto es preferible que tenga un carácter interdisciplinar, pero no es obligatorio, pueden intervenir los módulos o asignaturas que requiera, como Proyectos, Historia del Arte, Dibujo Artístico, los Talleres necesarios, etc. e ineludible el módulo de D.A.O y la asignatura de T.I.C. A través del planteamiento, el tiempo, el diálogo y los objetivos del alumno, se determina qué es más adecuado en cada proyecto.

Para el proyecto el alumno/a puede o debe recurrir al uso deliberado de la contradicción, la ironía, la metáfora e incluso la ambigüedad. En el trabajo en lugar de pensar que “una imagen vale más que mil palabras”, pasamos a utilizar la palabra como imagen, es decir, utilizamos o partimos de un carácter, una palabra, una frase para construir o deconstruir una imagen y representar una realidad. El proyecto también puede deambular entre la búsqueda de un equilibrio armónico, tanto de legibilidad del lenguaje y el contenido como de la calidad estética y la apariencia plástica. Es desarrollar la idea de que los tipos tienen su propia función y estética, que permiten trasladar la comunicación verbal a una forma visualmente distinta, que desafía los límites entre la legibilidad a

favor de otros intereses como el diseño y su función, u obras de arte independientes como el graffiti o el arte callejero. El principal factor que contribuye a esa autonomía es la habilidad para deformar la forma de la fuente y convertirla en una imagen bastante abstracta e incluso llevar esta imagen a la total abstracción que permita conseguir nuestro objetivo, como puede ser transmitir una emoción.

La “tipografía visualizada” término acuñado en los círculos de diseño, se trata de un elemento cada vez más potente y expresivo que se preocupa mucho más por el acercamiento estético. En definitiva el trabajo debe hacer patente la relación creativa entre la palabra y la imagen mediante experimentos creativos que están muy en boga en la cultura actual (anuncios publicitarios, vestimentas, marcas, iconos, formas antropomórficas, pintura, escultura, arquitectura, video,...). Se trata de reinterpretar el diseño o establecer relaciones de la tipografía ornamental antigua de formas artísticas tradicionales por unas más contemporáneas.

En definitiva, la tipografía es una técnica fértil y seguirá siendo un estilo subjetivo en un estado de flujo creativo que evoluciona constantemente y se manifiesta en múltiples disciplinas artísticas.

7.5.3.4. Objetivo estético y formal:

Se trata de investigar acerca de las letras y experimentar con ellas, es el proceso de una investigación estética que puede fructificar en interesantes hallazgos.

Mediante la tipografía, con los caracteres aislados o agrupados como entidades gráficas autónomas con derecho propio. Forma, contraforma, luz, volumen, distorsión... a través de manipulaciones que engalanan o descuajaringuen y, posiblemente, las doten de un nuevo significado.

La tipografía experimental dispuesta de manera nada convencional ralentiza la lectura porque requiere una participación consciente. Comparándolo con la lectura convencional, un proceso tan predecible que el lector no es consciente de lo que pasa. Ni cómo ni por qué. El tipo experimental no puede ser convencional y, por tanto siempre exigirá más al lector. Se espera un elemento sorpresa o incluso de choque. Quizás incluso se desea.

Creo que el “choque cultural”²⁶ es la descripción adecuada para la reacción emocional del lector cuando es incapaz de entender o predecir de inmediato las intenciones de un autor. Sin duda ese estado mental es el resultado deseado de la tipografía experimental.

²⁶ Choque cultural es un término utilizado para describir la ansiedad y los sentimientos (de sorpresa, desorientación, confusión, etc.) causados en un individuo por el contacto con un medio social totalmente distinto, por ejemplo en otro país. Se relaciona frecuentemente con la incapacidad de asimilar la nueva cultura, creando dificultades en saber que es apropiado y que no. Frecuentemente se combina con un fuerte rechazo (moral o estético) a ciertos aspectos de la cultura ajena.

7.5.3.5. Objetivos conceptuales:

- **Denunciar y generar un estado social de conciencia de las barbaries de la guerra y la violencia de género.**
- **Denunciar y generar la reflexión y repulsa acerca del absurdo de estas situaciones producidas por los actos dramáticos y de gran violencia.**
- **Entender que la violencia no es un medio apropiado para resolver conflictos.**
- **Adquirir actitudes que nos ayuden a detectarlas y evitarlas.**

«Me interesan los sujetos que hacen preguntas. Y por supuesto, la utopía de una sociedad igualitaria. Eso es lo que tiene sentido en mi trabajo con las formas; las formas en sí mismas no tienen poder, es lo que contienen del mundo real lo que expresa fealdad o belleza.

¡El diseño, desde el punto de vista político, no es necesariamente conformista! Aunque, pensar así no es bueno para conseguir trabajo, margina. Esto, lógicamente, no es muy justo, porque el diseño gráfico que funciona de esta manera contribuye al entrenamiento crítico de quienes lo miran, agregando curiosidad y dudas a su reflexión sobre el mensaje.

Porque despierta un deseo de expresar las opiniones en lugar de guardarlas cediendo a las respuestas predeterminadas del marketing.

En una época en que nos ahogamos en la diarrea visual y televisiva, en que el realismo capitalista de la publicidad y los poderes mediáticos tienen una respuesta para todo, los diseñadores gráficos, auténticos creadores de imágenes, podemos hacer que la gente se formule preguntas. Estoy totalmente convencido de que, junto con la búsqueda del buen diseño, sólo existe un objetivo que sea genuinamente prioritario: trabajar conjuntamente por las causas humanas»²⁷.

7.5.3.6. Algunos ejemplos de artistas:**1. Arte y conflictos bélicos: Conflicto Palestino - Israelí.**

Los artistas nos hablan desde el contexto de la sociedad en la que viven y muchos de ellos han reflejado en sus obras conflictos bélicos que se suceden en distintas partes del planeta. Algunos de ellos nos hablan de las guerras que tienen lugar en los países donde viven o donde nacieron, otros han viajado directamente a zonas en conflicto para conocer la verdadera magnitud de los hechos y contar su visión más tarde a través de su trabajo.

²⁷ Gerard Paris Clavel nació el 2 de octubre de 1943 en París. Graduado de la Universidad de Artes Profesionales y del Instituto del Ambiente. En Varsovia participó del taller de Henryk Tomaszewski. Fue miembro fundador de **Grapus colectivo** (1970-1989) con Pierre Bernard y François Miehe y del colectivo **Ne pas plier**.

La mayoría de estos artistas intentan generar un estado social de conciencia desde el que denunciar las barbaries de la guerra, desde el que hacernos sentir el dolor y reflexionar acerca del absurdo de estas situaciones y de los cambios irreversibles que producen en la vida de millones de personas. Artistas que con su obra nos pueden aproximar a los conflictos bélicos son múltiples y variados como por ejemplo: Sheryl Méndez, Martha Rosler, Alfredo Jaar, Marina Abramovic, Simeón Sáez Ruiz, Laila Shawa, etc. Todos estos autores han realizado y realizan obras cuya temática gira en torno a la guerra. Son también muchas mas las obras realizadas y los artistas, y desgraciadamente muchos son también los conflictos bélicos que se suceden en este momento y casi siempre. Sus obras no pueden, por si solas, resolver los problemas que atraviesan determinados países pero si pueden, a su manera, acercarnos a diversas realidades, a puntos de vista diversos. Sobre todo pueden ayudarnos a recordar y quizá, en la medida de nuestras posibilidades, podamos evitar que vuelvan a suceder.

2. Violencia de género.

Resolver los problemas a través de la violencia es desgraciadamente una práctica frecuente en la sociedad contemporánea. La violencia doméstica tiene cada vez más presencia en los hogares de todo el mundo y podemos pensar que se deriva de la incapacidad del individuo de resolver sus frustraciones a través de opciones no violentas, es decir, a través del dialogo y el compromiso.

Al no saber canalizarlas adecuadamente, las frustraciones derivadas de la vida laboral, sentimental y/o social repercuten en forma de insultos, amenazas o agresiones sobre los familiares próximos y/o compañeros sentimentales. Un entorno familiar violento perjudica a todos y cada uno de los miembros de la familia y puede dar lugar a muy graves consecuencias. Entender que la violencia no es un medio apropiado para resolver conflictos y adquirir actitudes que nos ayuden a detectarla y evitarla es muy importante para la convivencia familiar y social.

Como en el anterior tema, también hay artistas que intentan generar un estado social de conciencia y repulsa desde el que denunciar las barbaries, los actos dramáticos y de gran violencia, evidenciando el dolor y la reflexión acerca del absurdo de estas situaciones y de los cambios irreversibles que producen en la vida de las personas implicadas. Esta realidad indica la urgencia de una acción, la necesidad de reaccionar rápidamente para detener la violencia doméstica. Algunos artistas que con su obra nos pueden aproximar a la violencia de genero son múltiples y variados como por ejemplo: Donna Ferrato, Beth Moisés, Marina Abramovic, Barbara Kruger, Nan Goldin, Tracey Moffat, Rebeca Horn,...

3. Experimentación tipográfica.

Alex Trochut (<http://www.alextruchut.com/>)

Brillantes las creaciones de este diseñador gráfico afincado en Barcelona, que dio sus primeros pasos en Vasava Artworks, uno de los mejores estudios de Barcelona. Nieto de Joan Trochut, figura clave en el campo de la tipografía del Siglo XX, Alex Trochut tiene un estilo muy personal, y sus trabajos destacan por un excelente tratamiento tipográfico, unas soberbias ilustraciones, y el impecable modo de fusionar ambos campos. Creatividad y buen gusto a partes iguales. Buena prueba de ello es que ha trabajado para clientes de la talla de Nike, Diesel o Channel 4.

Si Scott <http://www.siscottstudio.com/>

Si Scott es un Ilustrador y Diseñador Gráfico del Reino Unido. Trabaja por su cuenta y para otras agencias de diseño. Aunque a final del año del 2006 saco un pequeño estudio con el también diseñador e ilustrador Kerry Roper llamado “*we are bitch*”.

Su peculiar estilo (se puede decir ornamental) que da a las fuentes tipográficas lo ha hecho destacarse de la mayoría. Su mayor inspiración es la música y las letras de las mismas, la escucha cuando esta es su proceso creativo. Primero termina el diseño en papel con ayuda de un estilógrafo y después sólo lo retoca en la computadora. Esto se puede ver en este [video](#).

7.5.3.7. Ejemplos de colectivos:

GRAPUS

Entre mayo y junio de 1968 hubo una gran agitación en Francia, huelgas estudiantiles en las cuales los jóvenes se manifestaron en contra de modelos políticos imperantes.

Muchos grupos estudiantiles participaron en estos movimientos, uno de ellos era el atelier popular N°2 perteneciente a la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas, este grupo anticipó activamente en la producción de imágenes graficas, carteles de agitación y propaganda política, con técnicas denominadas **vandalismo visual**.

Este espíritu revolucionario unió a tres integrantes de este *atelier*: Pierre Bernard, Francois Miehe y Gerard Paris-Clavel, quienes fundan en 1970 el colectivo de diseño grafico GRAPUS. Este colectivo está fuertemente influenciado por el gran cartelista polaco Henry Tomaszewski, (en 1964 Pierre y Gerard formaron parte de su atelier en la Escuela de Bellas Artes de Varsovia por un año). Expertos en temas de crítica social mundial, sobre temas que manejaron de forma divertida, irónica, simple, de fácil lectura. Ellos pensaban que no hay razón por la cual las cosas alegres no deban servir para causas políticas o sociales: el disfrute no cuesta dinero. GRAPUS cree que las soluciones gráficas deben regocijar emocionalmente para poder estimular intelectualmente. El trabajo viene directo del corazón, es decir, debe existir un poder de compromiso profundo con el diseño.

Bajo el lema **LA CULTURA PARA LA POLÍTICA Y LA POLÍTICA PARA CULTIVAR** GRAPUS se mantuvo al margen del mercado publicitario, ofreciendo su colaboración a asociaciones culturales y políticas, sindicatos, municipalidades, causas educativas y posteriormente a estructuras institucionales sociales, por esto a menudo los medios materiales le faltaron.

“Ne pas plier”

Ne pas plier (en francés “no doblar”) es un colectivo de grafistas franceses que han generado una serie de imágenes, carteles y eslóganes para utilizar en las manifestaciones. Estos carteles, distribuidos entre los manifestantes, utilizan las mismas estrategias que la publicidad (atractivo, colorido, belleza) pero sus mensajes son muy diferentes ya que reivindican cuestiones como el paro, las leyes de inmigración, la protección del medio ambiente, etc. Mediante el re-diseño de los elementos más comunes en las manifestaciones como pancartas, camisetas, carteles... este colectivo ha conseguido incluir sus mensajes de protesta en circuitos habituales de la publicidad, la moda, el diseño y por supuesto también del arte. La estética de las manifestaciones se ha adaptado a un estilo

más contemporáneo, más divertido y esto ha servido en cierta medida para que los medios de comunicación prestaran más atención a sus mensajes.

“Ne pas plier reúne a todos aquellos que expresan sus derechos a existir resistiéndose a los discursos dominantes.

Los grandes objetivos de *Ne pas plier* son: abandonar el espacio del museo por la escena de las luchas sociales; rechazar las reglas, valores y categorías propias del mercado del diseño; abolir la orgullosa soledad del diseñador; trabajar por un proyecto concebido a través de la producción colectiva; invertir el fetichismo del original y de la pieza única proponiendo "imágenes cuya originalidad es la multiplicidad"; adoptar el principio de la gratuidad, llegando al punto de regalar imágenes en lugar de venderlas.

Esta actitud militante y antifetichista se apoya sobre la convicción de que el interés, la eficacia y el valor de una imagen residen tanto en ella como en su entorno, en el proceso que implica su logro como también en la dinámica que pueda desencadenar.

A la concepción fetichista de la imagen objeto se le opone la de la imagen como operadora social, la que formula una mayor cantidad de preguntas que de respuestas...”²⁸

Estas acciones se expresan en diversos lugares, pero principalmente en el medio urbano.

Adbusters

“Adbusters” es una red de artistas, investigadores, publicistas o sociólogos entre otros, preocupados por el mundo en el que vivimos y la sociedad en la que nos desarrollamos como individuos. Esta organización, de origen canadiense, tras llegar a la conclusión de que hemos perdido nuestro estatus de ciudadanos para convertirnos en consumidores globales al servicio de las grandes corporaciones y multinacionales, comienza a desarrollar una serie de campañas publicitarias con el objetivo de visibilizar esta situación.

Con el apoyo de un inagotable torrente creativo de sus integrantes comenzaron a hacer campañas contra la anorexia o los malos tratos que se estaban convirtiendo en tendencia a través de algunas marcas muy conocidas del mundo de la moda o contra el creciente número de casos de alcoholismo partiendo de las propias campañas de alguna conocida marca de vodka.

Hay muchas formas para hacer oír nuestras opiniones, quejas y denuncias. Los colectivos que acabamos de ver utilizan el humor, la ironía y en ocasiones el sarcasmo para llamar la atención y reivindicar cuestiones como el uso del espacio público, el acceso a una información no manipulada, los derechos de los trabajadores, etc. Estos grupos proponen nuevas formas para la reivindicación urbana, mucho más festivas, atractivas y eficaces que la violencia o el insulto y que parten de la reflexión profunda y crítica acerca de situaciones injustas que por ser tan habituales en ocasiones pasan desapercibidas. No ofrecen soluciones pero propician la crítica constructiva y el diálogo. Podemos decir que son colectivos que realizan Arte Político y comprometido con el entorno social en

²⁸ Extracto de una entrevista realizada a la asociación por André Rouillé publicada en *La recherche photographique*, 1996.

el que desarrollan su actividad y que utilizan la capacidad expresiva de las imágenes y las situaciones para llamar la atención de los ciudadanos, para hacerlos participar y colaborar.

Posibles Propuestas y Cuestionario del trabajo:

- Breve introducción histórica del trabajo sobre las influencias base para el proyecto.
- Realizar una pancarta-protesta sobre aquello que os preocupa y queráis denunciar públicamente. Pensar en una frase que sirva para ilustrar el problema, que sea informativa y fácil de entender a primera vista. Puede ser un juego de palabras o una pequeña broma.
- ¿Qué caracteres, palabras o frases se han pensado, cual se elige y por qué?
- ¿Sobre cuántos tipos de superficie se puede reproducir un mensaje y con cuantas sustancias diferentes?
- ¿Cómo está siendo utilizado el *lettering* en general y el del trabajo en particular, en la actualidad y desde el punto de vista funcional, decorativo, arquitectónico, etc.?, ¿En qué ubicaciones?
- ¿Tiene algún significado político, social, critico, de denuncia, combativo,...? y si es así ¿cómo crees que influye su producción en la sociedad actual?
- ¿Comprende el público el lenguaje del arte y el diseño, el poder de las palabras y las imágenes de los espacios públicos en nuestros días? ¿Es igual o ha cambiado sustancialmente en los últimos tiempos el arte urbano en comparación con los sistemas de producción tradicionales?
- ¿Cómo y cuáles son las nuevas tecnologías que se han incorporado al diseño y la producción del trabajo?
- ¿Qué ha supuesto la incorporación de las nuevas tecnologías a los sistemas de diseño y producción del proyecto?
- ¿Crees que es conveniente introducir en el proceso de realización el computador? Y si es así, ¿de qué forma?
- El alumno debe elegir y explicar el cómo y los porqués de la técnica, el diseño, los motivos, los colores, su contexto y ubicación en relación con la obra realizada.

Fecha de entrega

A determinar (final de curso).

Defensa de la obra

Cada alumno expondrá oralmente en clase una explicación breve del proceso de diseño y elaboración así como en qué se basó para realizar la obra y el porqué. También entregará por escrito o en soporte digital todo el trabajo realizado.

Se realizara en el mes que se determine(final de curso).

Evaluación

Finalmente, después de la exposición oral, se realizara una evaluación colectiva en el aula, donde alumnado y docente/es valorarán con una nota global el trabajo de cada uno. El profesorado velara para que la evaluación sea lo más objetiva y justa, según criterios previamente establecidos en el aula.

Los tres proyectos con mejor nota se imprimirán en papel fotográfico o el soporte que requieran, si los medios lo permiten, y se mostrarán en la exposición final de curso.

7.5.3.8. Trabajos alumnos



Figura 365: Autor Vicente Monfort.



Figura 367: Autora: Marina Mellado, video sobre la violencia de género



Figura 366: Autora: María Chávez Criado.

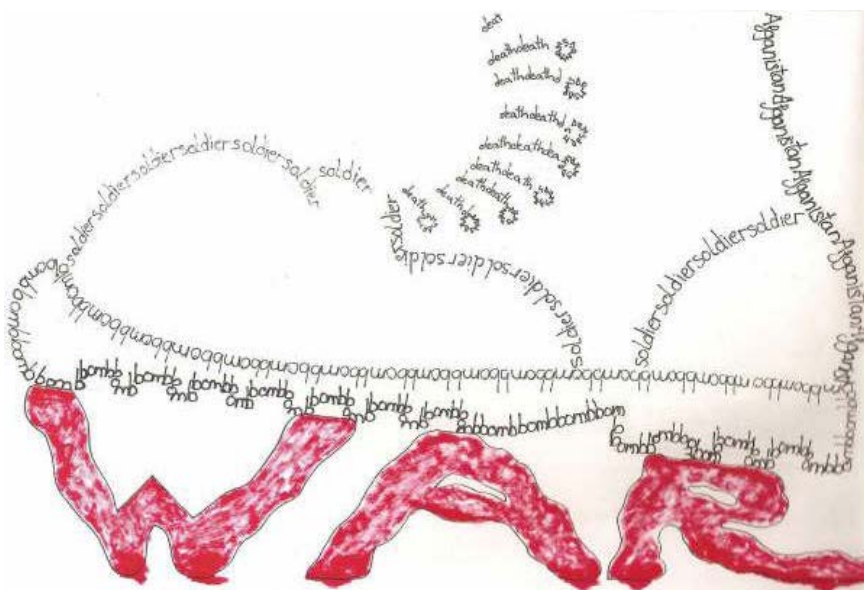


Figura 370: Realizado por Oscar Domínguez.



Figura 369: Autor: Carlos Escudero Soria.

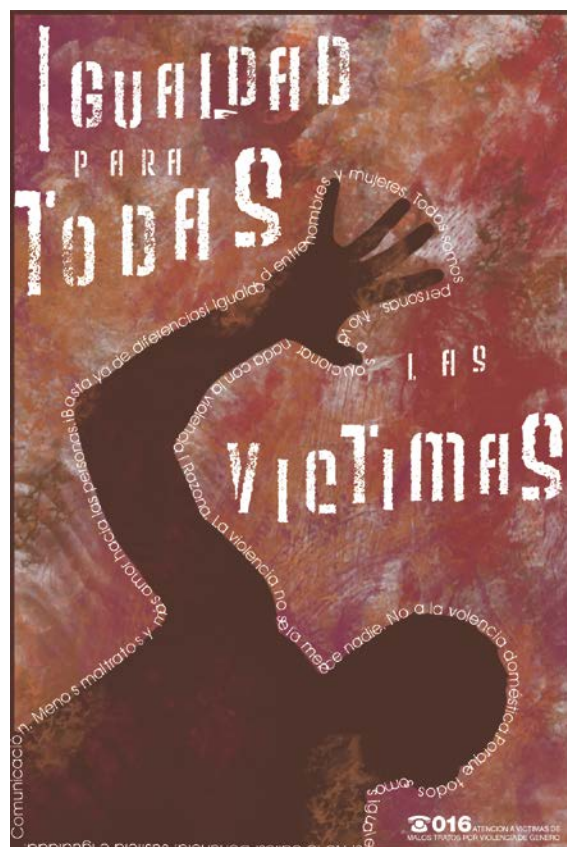


Figura 368: Realizado por Erika Aguilar.

7.5.3.9. Medios electrónicos comentados

<http://www.letman.com/>

Job Wouters (letman) explota las fronteras de la tipografía allí donde convergen el “graffiti”, la ilustración y el diseño gráfico. Este holandés explora el potencial de las letras, a las que considera entidades independientes por derecho propio, mediante el juego con el color y la transparencia.

<http://www.zeloot.nl/>

Los carteles e ilustraciones de Zeloot reflejan un trazo maestro y un juego delicioso de referencias visuales: la psicodelia, el “Art Nouveau”..., los colores y las letras imitan modas y épocas con una exageración que satura el espacio.

<http://www.mariondeuchars.co.uk/>

Marion Deuchars se licencio en el Royal College of Art y emplea con frecuencia su propia caligrafía, con un lápiz de grafito como única ayuda. En su haber se cuentan el informe anual de 2002 del Art Director’s Club británico y las cubiertas de libros junto a Angus Hyland (Pentagram).

<http://www.unostiposduros.com/>

Teoría y práctica de la tipografía en la web Unostiposduros que es una iniciativa de cuatro apasionados de la tipografía, Josep Patau, Dimas García, Marc Salinas y José Ramón Penela y su objetivo es el de proporcionar un lugar de encuentro para todos aquellos interesados en la tipografía haciendo hincapié en su evolución histórica pero sin olvidar las propuestas actuales.

Pone a disposición de los visitantes, textos clásicos sobre la creación tipográfica así como un cuerpo teórico suficiente a partir del cual poder articular un discurso tipográfico coherente y, que en la medida de lo posible, concilie los conocimientos clásicos de composición tipográfica con los modernos sistemas de autoedición.

<http://www.posttypography.com/>

El diseño gráfico y las ilustraciones que Nolen Strals y Bruce Wilenin realizan para carteles, carátulas de CD y otros medios se sirve de manera sustancial y a veces exclusiva del “lettering” y evita la neutralidad tipográfica. La pareja organizó y gestionó la muestra Alphabet: An Exhibiton of Hand-Drawni Lettering and Experimental Typography, que ha viajado por Estados Unidos desde 2005, Strals y Pillen son los autores del texto principal de este artículo base de la introducción de la presente propuesta de trabajo.

<http://www.katemoross.com/>

Kate Moroos comenzó diseñando carteles para la escena musical londinense y puliendo más y más su habilidad para el dibujo a mano alzada. Hoy día está ampliando su radio de actividad a la ilustración comercial. Su estilo psicodélico y reducido llamo enseguida la atención, entre sus clientes se cuentan Cadbury y Dazed&Confused.

<http://www.methanestudios.com/>

Mark McDeivitt y Robert Lee trabajan principalmente con serigrafía e impresión. Producen carteles para conciertos en tiradas de unos cien ejemplares, entre los que destaca el que hicieron para la gira de la Dave Matthews Band, con una variante para cada ciudad. También realizan diseños únicos, “packaging” en tono satírico para CD y chicles y camisetas. Todo está a la venta en su web.

<http://www.opera78.com/>

Fiador Sumkin tuvo una juventud accidentada durante la que sobrevivió en gran medida vendiendo sus dibujos en las calles. Tras estancias en Rusia, Alemania del Este, Francia e Italia, se instaló en los Países Bajos, donde ha conseguido el reconocimiento que merecía. En su particular visión pesadillesca, las letras conforman los rostros y cuerpos de los personajes que retrata, y revelan sus pensamientos con una expresividad inusitada.

<http://thinkdust.com/>

Es un estudio de diseño independiente creado por Alex Haigh

<http://www.alakazamlabel.com/>

Tras el sello *alakazam* se ocultan el ilustrador Hill Sweeney (quien colabora, entre otras, con las agencias Big Active) y el artista Susumu Mukai. Junto con su obra, su web vende camisetas, zapatillas, portafolios, etc. Entre otros trabajos, Sweeney diseña, mezclando psicodelia e influencias punk, la imagen del grupo Architecture Helsinki.

<http://isopixel.net/archivo/2008/01/tipografia-ornamental-mini-tutorial/>

Artículo que muestra el proceso para crear una tipografía ornamental. Aunque el artículo no es propiamente un tutorial paso a paso, nos permite darnos una idea general del trabajo que implica y las diferentes herramientas que intervienen, desde el bocetaje hasta el arte final.

<http://kapitza.com/>

Las hermanas Petra y Nicole Kapitza forman una sociedad desde 2004 que desafía los límites de la legibilidad olvidándose completa e intencionadamente de la lingüística.

http://images.google.com/images?hl=es&rlz=1T4WZPA_enES299ES291&q=alan+kitching&lr=lang_es&um=1&ie=UTF-8&ei=wxKWSd2sDpC0jAeKyMSmCw&sa=X&oi=image_result_group&resnum=1&ct=title

Trabajos de Alan Kitching creador de tipos de maneras muy diferentes alejadas de los gráficos comerciales, dejando espacio para la expresión y el atractivo estético

<http://fontpark.morisawa.co.jp/>

Crear dibujos con combinaciones de letras no es, ni mucho menos, una oferta nueva en Internet. Pero en el caso de Fontpark el programa tiene un valor añadido: los caracteres utilizados en este aparato nacido en Japón son, por su origen, orientales, lo que da dimensiones nuevas y una estética más compleja a las obras resultantes. Y, por si no tenemos suficiente, se pueden añadir letras occidentales para darles aún mayor variedad.

<http://www.posttypography.com/alphabet/> Exposición de *lettering*.

Muchos diseñadores, con más o menos gracia, muestran sus creaciones en una exhibición de "lettering" y tipografía experimental hecha a mano. Parece que la expo sólo discurre por Estados Unidos pero se puede adquirir el catálogo de la exposición por Internet. ¿No te da la sensación que todo el mundo se apunta últimamente a hacer experimentos tipográficos con cualquier cosa?

<http://www.johnstevensdesign.com/>

John Stevens lidera un estudio dedicado a la caligrafía y al diseño gráfico. Si visitas su web te recomiendo que pases por el apartado de últimos trabajos y sobretodo por el de "trabajo no comercial"

<http://www.sebastianonufszak.com/>

Sebastian Onufszak, nacido en Polonia, es un artista visual alemán que está avanzando en las industrias de la impresión, los medios interactivos y los gráficos en movimiento.

<http://www.neubauberlin.com/>

A lo largo de sus estudios y su carrera de 15 años en el diseño, Stefan Gandl ha visto algunos grandes avances en la tecnología disponible para su arte, y él abrazó estos avances en cada oportunidad. Después de años de experimentar con efectos usando plumas y hojas de Letraset, Gandl felizmente comenzó a deconstruir tipos mediante el Mac de Apple.

<http://www.typodermic.com/>

Typodermic tiene una excelente web llena de frescas e innovadoras tipografías.

<http://www.gigposters.com/designers.php?designer=3275> **(Art Chantry)**

http://thomasbroome.se/mm_1.htm Ilustraciones tipográficas.

<http://www.bantjes.com/>

<http://www.adventuregraphs.com/?tag=tipografias> Diseño gráfico, publicidad y medios.

http://www.illustrationweb.com/illustrators/home_large.asp?artist_id=3325&anim=N Trabajos de CLAIRE SCULLY

<http://gray318.com/> **Jonathan Gray**

<http://seripop.com/projects/untitled-collabaration-with-ryan-garbes-and-shawn-reed/> **Seripop**

<http://www.arabictypography.com/> Imágenes con caracteres arábigos.

MUVI ("Developing strategies for men who use violence in his intimate relations"), es un proyecto que tiene como objetivo crear una conciencia entre el público y entre los profesionales del campo social acerca del problema del comportamiento violento de los hombres contra las mujeres en las relaciones íntimas. www.tucamon.es/contenido/violencia-genero-muvi-daphne

7.5.3.10. Bibliografía comentada

Banksy (2005):- *Banksy, Wall and Piece*. Editorial Century.

Blackwell, L. (1998): *Tipografía del Siglo XX*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili..

En un análisis estructurado por décadas, Tipografía del siglo XX examina los principales aspectos que han dado forma a la historia del diseño tipográfico y, en los últimos tiempos, también del diseño gráfico. El libro muestra de qué modo las actuales corrientes tipográficas forman parte de un continuo proceso de cambio que se va tejiendo a lo largo de las diferentes décadas

Colman, Matt (2005): *Tipografía en Movimiento*. Editorial Barcelona: Gustavo Gili.

En este libro se analizan con detalle más de ochenta trabajos, ordenados en cinco capítulos que tratan algunos de los continuos retos a los que se enfrentan los diseñadores de hoy en día. Presenta los mejores trabajos de un ámbito que ha evolucionado muy rápidamente (y se encuentra en constante estado de expansión), y donde el diseño contemporáneo ha podido mostrar y desarrollar su verdadero espíritu de innovación e imaginación.

Eismann, K. (2005). *Máscaras y montajes con Photoshop*. Madrid: Anaya.

Ellison, Andy (2008): *Tipografía digital: como utilizar la tipografía de forma creativa en el diseño gráfico*. Barcelona: Editorial Parramón..

Fawcett-Tang, Roger (Compilado en 2007): *Diseños Tipográficos*. Introducción y textos de David Jury. Barcelona: Editorial Index Book..

Los diseñadores presentados son Philippe Apeloig, Experimental Jetset, FL@33, Grandpeople, Kim Hiorthoy, MadeThought, Non-Format, Pentagram, Research Studios, Sagmeister Inc., Saturday, SEA y Spin.

Glasser, Wilton y Mirko Illic (2006). *Diseño protesta*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Harvey, Wilson (2005). *1000 Diseños con Tipografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Los distintos ejemplos de aplicaciones tipográficas se presentan en formato de catálogo y se organizan por tipos de proyectos (logotipos, folletos, carteles, etc.), lo que permite acceder con facilidad al capítulo correspondiente, en busca de inspiración para cualquier clase de encargo.

Henry Manm, James (2003). *Carteles contra la guerra. Signos por la paz*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili..

Leclanche-Boulé, Claude (2003). *Constructivismo en la URSS. Tipografías y Fotomontajes*. Valencia: Editorial Campgrafic.

Gandl, Stefan, Prólogo (2007). *Locos por la Tipo. Nuevas tendencias en la tipografía de la A a la Z*. de. Barcelona: Editorial Index Book.

Diseños en 2D y 3D, las tipos son otro elemento visual además de la gráfica propiamente dicha y la ilustración. Cómo tratar con las tipos es uno de los desafíos comunes entre los diseñadores/artistas de las diversas disciplinas del diseño.

Montesinos, Martín y Giralt Miracle, José Luís y Ricard (2008). *El dialogo entre la tipografía y el diseño gráfico*. Valencia: Editorial Campgrafic.

Satue, Enric (2007). *Arte en la Tipografía y tipografía en el Arte*. Colección: La biblioteca azul. Serie menor nº 23. Coeditado: Biblioteca Nacional de España, La fundación Germán Sánchez y Ediciones Siruela.

SORGE, Julian (2008). *Ephemeral lettering&Illustrative fonts. PLAYFUL Type..* Berlin: Gestalten
Stoklossa, Uwe (2006). *Trucos publicitarios. Instrucciones sobre seducción visual* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
Typo. Fuente de Inspiración. Barcelona: Editorial Instituto Monsa Publicaciones.

TYPO, no es un libro de tipografía convencional, pretende ir más allá mostrando una variada selección de proyectos procedentes de distintos campos creativos como el diseño gráfico, la moda, la escultura, el diseño industrial y la arquitectura, entre otros, que artistas y diseñadores de diferentes partes del mundo han realizado a partir del uso y la experimentación con la tipografía.

7.5.3.11. Revistas

Especial ARTE Y DISEÑO por ordenador (2007), nº 9. Barcelona: MC Ediciones S.A.,.

ARTE Y DISEÑO por ordenador, (2009), nº 112. Barcelona: MC Ediciones S.A.

Strals, N., & Willen, B. (2008). Lettering por la mano. (G. Gili, Ed.) *étapes: diseño y cultura visual*,(3), págs. 88-99.

7.5.4. 4. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: ARTE URBANO, INDIGNACIÓN HUMANA

"El objeto de la educación es formar seres aptos para gobernarse a sí mismos, y no para ser gobernados por los demás." (Spencer, 1820-1903)

7.5.4.1. Introducción

El término arte urbano o arte callejero, traducción de la expresión inglés *street art*, describe todo el arte expresado en la calle, normalmente de manera ilegal. El arte urbano engloba tanto al grafiti como a otras formas diversas de expresión artística en la calle. Las ciudades son puntos clave del arte callejero.

Desde mediados de los años 90 el término *street art* o, de forma más específica, Post-Graffiti se utiliza para describir el trabajo de un conjunto heterogéneo de artistas que han desarrollado un modo de expresión artística en las calles mediante el uso de diversas técnicas (plantillas, posters, pegatinas, murales....), que se alejan del famoso grafiti (fig. P4.1).

El uso de plantillas (*stencil*), a menudo con un mensaje político (fig. P4.2.), cobra especial relevancia en París en la segunda mitad de los años 60. Sin embargo, no es hasta mediados de los años 90, con la aparición de artistas como el norteamericano Shepard Fairey y su campaña "Obey" (fig. P4.3.) (Obey Giant) (Obedece al gigante), ideada a partir de la imagen del personaje de circo Andre The Giant y llevada a cabo mediante el uso de posters y plantillas, cuando las diversas propuestas de este tipo cobran auge en distintas partes del mundo y son percibidas en su conjunto como parte de un mismo fenómeno o escena .

El mensaje original de esta campaña fue nulo, se erigió haciendo referencia a sí mismo, sin otro significado de por medio. Sin embargo, desde mediados de los noventa ha sido una de las imágenes de cultura urbana más veces retomada por otros artistas. Se ha parafraseado a manera de homenaje y otras como ironía, pero ha servido como base importante para el desarrollo del arte callejero en todas las capitales del mundo.

El arte callejero, al integrar sus elementos en lugares públicos bastante transitados, pretende sorprender a los espectadores. Suele tener un llamativo mensaje subversivo que critica a la sociedad con ironía e invita a la lucha social, la crítica política o, simplemente, a la reflexión. Sin embargo, existe cierto debate sobre los objetivos reales de los artistas que actualmente intervienen el espacio público.



Figura 371: Figura P4.1. Stencil en Buenos Aires, Argentina. Google imágenes.



Figura 372: Figura P4.2. Plantilla realizada por Banksy, uno de los más emblemáticos artistas urbanos. Google imágenes.



Figura 373: Figura P4.3. Frank Shepard Fairey mejor conocido como OBEY es un artista que empezó pegando stickers del luchador estadounidense "OBEY the giant". Google imágenes.

7.5.4.2. Definición:

Diseño y realización de un proyecto de denuncia y crítica social sobre contenidos temáticos sociales de la actualidad, por ejemplo "Crisis económica + clase política + la Banca siempre gana = Movimiento 15-M." (fig. P4.4.).



Figura 374: Figura P4.4. Movimiento 15-M: los ciudadanos exigen reconstruir la democracia, con un adversario común: los políticos y banqueros. Google imágenes.

Se trata de investigar acerca de qué artefacto visual (plantillas, grafitis, pancartas...) se puede realizar para conseguir el objetivo conceptual. A través del proceso de ideación estética, puede fructificar en interesantes hallazgos.

7.5.4.4. Objetivo conceptual

- Denunciar y generar un estado social de conciencia de las barbaries de los políticos y el poder financiero.
- Denunciar y generar la reflexión y repulsa acerca de lo absurdo e injusto de estas situaciones producidas por la mala gestión y corrupción del sistema social y económico establecido.
- Entender que la violencia no es un medio apropiado para resolver conflictos y buscar alternativas mediante la crítica constructiva y la creatividad propia del pensamiento divergente y alternativo.
- Adquirir actitudes activas ante los abusos y las injusticias.

7.5.4.5. Presentación ilustrativa en el aula.

Esta unidad temática de Transversalia se orienta al estudio de los Nuevos Movimientos Sociales a través de sus formas de expresión y sus modos de protesta. Ofrece un recorrido por los proyectos artísticos de acción surgidos en los últimos años desde contextos ajenos a la producción artística y cultural. En la siguiente dirección se puede descargar esta unidad didáctica en formato flash y en pdf: (figura 375).

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=23&Itemid=49.

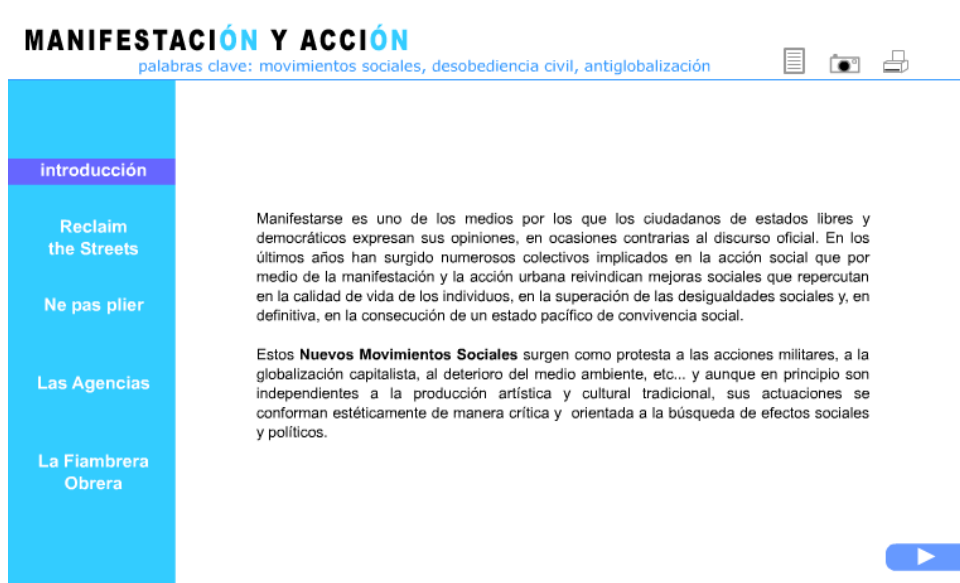


Figura 375: Portada Manifestación y acción.

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=23&Itemid=49.

7.5.4.6. Pautas de trabajo:

La fase de producción del proyecto se podrá realizar en formato digital, mediante medios analógicos en el taller o los talleres que se consideren necesarios e incluso mixto.

La naturaleza del proyecto impone los materiales finales: papel continuo, cartón, pintura, cerámica, vidrio, etc.

La presentación se realizara en *Power Point*:

- Conocimiento de otras manifestaciones artísticas que forman parte del arte contemporáneo actual.
- Movimiento plantillero, los graffiteros, etc.
- Análisis de sus contextos de actuación.
- Aplicaciones de sus ideas y técnicas al contexto, etc.
- Explicación breve del proceso de diseño y elaboración, así como fundamentación para realizar la obra y los porqués.

7.5.4.7. Algunas propuestas:

1. Estudio y discusión del fenómeno “plantillas” en la calle.
2. Logotipos, pictogramas, etc.
3. Trabajo con siluetas, vacíos, etc.
4. Integración o fotomontaje del proyecto en varios entornos.
5. Realización del proyecto en un espacio urbano.

7.5.4.8. Cuestionario del trabajo orientativo:

1. Breve introducción histórica del trabajo sobre las influencias base para el proyecto.
2. Realizar una pancarta-protesta sobre aquello que os preocupe y quieran denunciar públicamente. Pensar en una frase que sirva para ilustrar el problema, que sea informativa y fácil de entender a primera vista. Puede ser un juego de palabras o una pequeña broma.
3. El estudiante debe elegir y explicar el cómo y los porqués de la técnica, el diseño, los motivos, los colores, su contexto y ubicación en relación con la obra realizada.
 - ¿Qué caracteres, palabras o frases se han pensado, cual se elige y por qué?
 - ¿Sobre cuántos tipos de superficie se puede reproducir un mensaje y con cuantas sustancias diferentes?
 - ¿En qué ubicaciones se esta pensando?
 - ¿Tiene algún significado político, social, critico, de denuncia, combativo...? y si es así ¿cómo crees que influye su producción y exposición?
4. ¿Crees que es conveniente introducir en el proceso de realización el computador? Y si es así, ¿de qué forma?
5. ¿Qué ha supuesto la incorporación de las nuevas tecnologías a los sistemas de diseño y producción del proyecto?

7.5.4.9. Dos ejemplos de artistas contemporaneos:

Banksy es el seudónimo de un prolífico artista del graffiti británico. Se cree que nació en Yate, localidad cercana a Bristol, en 1974, pero los datos acerca de su identidad son inciertos y se desconocen detalles de su biografía. Según Tristan Manco, Banksy "nació en 1974 y creció en Bristol, Inglaterra. Hijo de un técnico de fotocopiadoras, entrenó como un carnicero pero se vio implicado en el graffiti durante el boom del aerosol en Bristol de finales de los 1980s. Su trabajo, en su gran mayoría piezas satíricas sobre política, cultura pop, moralidad y etnias, combina escritura con graffiti con el uso de [estarcidos](#) con plantilla (conocidos generalmente como *stencils*, del inglés). Su arte urbano combina escritura con una técnica de estarcido muy distintiva, similar a [Blek le Rat](#), quien empezó a trabajar con estarcidos en 1981 en París; y miembros de la banda de anarco-punk [Crass](#), que mantuvieron una campaña en las instalaciones del metro de Londres a finales de los 1970s e inicios de los 1980. Banksy reconoció la influencia de Blek diciendo "cada vez que creo que he pintado algo ligeramente original, me doy cuenta de que Blek le Rat lo hizo mejor, sólo que veinte años antes." Sus obras se han hecho populares al ser visibles en varias ciudades del mundo, especialmente en Londres (fig. P4.5. y P4.6.).



Figura 376: Figura P4.5. Hombre desnudo, imagen obra de Banksy, en Park Street, Bristol, Inglaterra, en la pared de una clínica de enfermedades sexuales. Según consulta popular efectuada, El ayuntamiento ha decidido que esta imagen no será borrada. Google imágenes.

Keith Haring (Reading, Pensilvania, 4 de mayo de 1958 - Nueva York, 16 de febrero de 1990) fue un artista y activista social cuyo trabajo refleja el espíritu de la generación pop y la cultura callejera del Nueva York de los años 1980.

Desde muy pequeño empezó a dibujar inspirándose en los dibujos animados de la televisión. Estudió arte en la *Ivy School of Art* de Pittsburgh, donde comenzó a hacer serigrafías para imprimir en camisetas. Y posteriormente continuó sus estudios en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York durante 1978 y 1979, donde estuvo influenciado por Keith Sonnier y Joseph Kosuth que le animaron a formarse como artista conceptual tras la experimentación con la forma y el color.



Figura 377: Figura P4.6. Plantilla de Banksy con un guiño a Keith Haring. Google imágenes.

En el verano de 1979 hace una performance titulada Poetry-Word-Things en el Club 57 de Manhattan. En 1980 comenzó a hacer grafitis, dibujando con rotulador imágenes similares a dibujos animados sobre anuncios en el metro de Nueva York. Más tarde le siguieron unas historietas dibujadas con tiza blanca sobre los paneles negros del metro reservados para publicidad (fig. P4.7.). Fue arrestado en varias ocasiones por dañar la propiedad pública.

Keith Haring intentó combinar en su obra el arte, la música y la moda, rompiendo barreras entre estos campos. La iconografía era una mezcla de elementos sexuales con platillos volantes, personas y perros, animales y figuras danzando; a los que se añadieron más tarde figuras corriendo, bebés gateando, halos, pirámides, televisiones, teléfonos y referencias a la energía nuclear; el tratamiento de Keith Haring de temas como el poder y el miedo a la tecnología sugiere angustia y refleja su inquietud moral.

El soporte pictórico que utilizaba Haring era variado y accesible (papel, fibra de vidrio, lienzo, piezas de acero esmaltado, camisetas, vasos y vaciados en escayola de obras de arte conocidas); sus fuentes son el arte esquimal, africano, maya y de los aborígenes, así como la caligrafía china, los *all-over* de Alechinsky, [Andy Warhol](#) y [Mark Tobey](#), a partir de los cuales evolucionó hacia su estilo semiabstracto característico, una especie de *new wave* azteca que recuerda a [Pollock](#) y a Penck. Gruesas líneas negras bordean figuras esquemáticas en una composición dominada por un horror vacui evidente que vibran con una energía irresistible y llamativa. El estilo de Haring refleja el ethos de la generación



Figura 378: Figura P4.7. Keith Haring con la pintura que realizó en el metro. Google imágenes. Google imágenes.

pop y de la cultura callejera del East Village (Manhattan). Intentó plantear las cosas de la manera más simple posible. Como Warhol, Haring abrazó la cultura demótica, es decir, una combinación de moda, arte y música, rompiendo barreras entre estas manifestaciones para darles una mayor extensión; este factor es básico para entender su éxito comercial en todo el mundo, en varios géneros, incluyendo murales (fig. P4.8.), escultura, posters y pintura corporal (fig. P4.9.).

En 1986 pintó un trozo del muro de Berlín. En ese mismo año abrió la boutique *Pop Shop*, en la que vendía sus productos. En 1989 creó la *Fundación Keith Haring* cuyo objetivo es luchar por la solución de los problemas sociales. Murió víctima del sida en Nueva York, el 16 de febrero de 1990.

Fecha de entrega

A determinar en función de la programación.

Defensa de la obra

Cada estudiante expondrá oralmente en clase una explicación breve del proceso de diseño y elaboración, así como en qué se basó para realizar la obra y el porqué. También entregará por escrito o en soporte digital todo el trabajo realizado. Se realizara en la fecha que se determine.

Evaluación

Finalmente, después de la defensa oral, se realizará una evaluación colectiva en el aula, donde alumnado y docente/es valorarán con una nota global el trabajo de cada uno. El profesorado velará para que la evaluación sea lo más objetiva y justa, según criterios previamente establecidos en el aula.

Los tres proyectos con mejor nota se imprimirán en papel fotográfico o el soporte que requieran, si los medios lo permiten, y se mostrarán en la exposición final de curso.



Figura 379: Figura P4.8. El mural forma parte de un total de 70 que el inimitable Keith creó en hospitales y centros para niños alrededor del mundo. Pintado en un solo día, incorpora caracteres y animales que llenaran sus cuadernos de dibujos durante su niñez.



Figura 380: Figura P4.9. El mural forma parte de un total de 70 que el inimitable. Google imágenes.

7.5.4.10. Bibliografía

Consultar la Biblioteca del centro.

Banksy (2005). Banksy, Wall and Piece. Editorial Century.

Banksy y otros (2006). *Spank the Monkey* Editorial Die Gestalten Verlag. edited by BALTIC Centre for Contemporary Art

Caplin, Steve (2006). *Photoshop CS2. Retoque y montaje*. Madrid: Editorial Anaya Multimedia.

Caplin, Steve (2003). *Photoshop. Retoque y montaje*. Madrid: Anaya,.

Garcia Matilla, Eduardo (1990), *Subliminal: Escrito en nuestro cerebro*, Editorial Bitacora.

London, Sherry & Grossman, Rhoda (2002). *Photoshop 7. Proyectos profesionales*. Madrid: Editorial Anaya.

Romaniello, Steve (2003). *Photoshop 7*. Madrid: Anaya.

7.5.4.11. Webgrafía

<http://www.google.es/>

<http://www.ilusionario.es/>

<http://www.ictisp.com/~se676490/proyecto/figuras.htm>

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=23&Itemid=49

<http://es.wikipedia.org/wiki/Banksy>

http://www.taringa.net/posts/arte/8622588/El-Mejor-Post-de-Banksy-_-Arte-Urbano.html

<http://antagonistcrew.blogspot.com/2010/06/obey-obedece.html>

7.5.5. 5. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: ILUSIÓN ÓPTICA. CRISIS&CONFLICTOS BÉLICOS.

"La violencia es miedo de las ideas de los demás y poca fe en las propias." (Fraguas Forges, 1942-?)

7.5.5.1. Introducción:

Si toma como referencia la definición de Wikipedia sobre el concepto de **Ilusión óptica**, diría que es cualquier ilusión del sentido de la vista, que le lleva a percibir la realidad erróneamente. Éstas pueden ser de carácter psicológico asociados a los efectos de una estimulación excesiva en los ojos o el cerebro (brillo, color, movimiento, etc como el encandilamiento tras ver una luz potente) o cognitivo en las que interviene nuestro conocimiento del mundo (como el Jarrón Rubin en el que percibimos dos caras o un jarrón indistintamente -Fig. P5.1.-). Las ilusiones cognitivas se dividen habitualmente en ilusiones de ambigüedad, ilusiones de distorsión, ilusiones paradójicas e ilusiones ficticias (alucinaciones).

La paradoja que supone la representación de volúmenes y profundidades por medios icónicos bidimensionales, constituye un caudal de inevitables ilusiones perceptivas.

Existen infinidad de estas ilusiones o “engaños” de nuestra percepción que sirven de base para ejercicios y juegos de todo tipo y que nos previenen, en el caso que nos ocupa, de lo engañosa que puede ser la interpretación que nuestros procesos perceptivos dan a un estímulo visual.

Muchos artistas han trabajado con las ilusiones ópticas, incluyen Octavio Ocampo, Escher, Dalí, Arcimboldo, Duchamp, Reutersvår y algunos otros que han trabajado con la perspectiva.

La ilusión óptica también se usa en el cine, conocida es la técnica de la perspectiva forzada, que nos hace ver maquetas pequeñas como escenarios reales y gigantes.

Piénsese en la cantidad de figuras reversibles que se han generado a partir de la ambigüedad del plano al simular las tres dimensiones (fig. P5.2.) o de la indecisión del ojo para distinguir entre figura y fondo (fig. P5.3.).

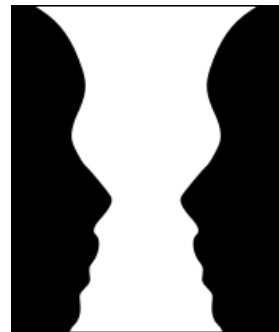


Figura 381: Figura P5.1. Jarrón Rubin. Podemos percibir la figura y el fondo de manera alternativa. Google imágenes..

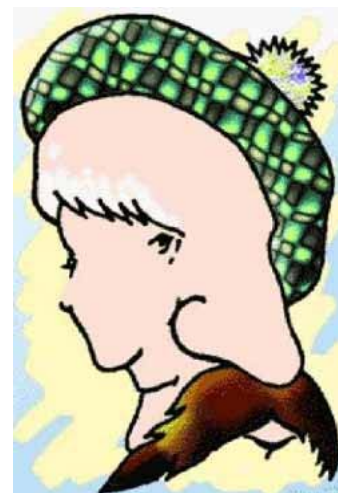


Figura 382: Figura P5. 2. Dibujo de tres rostros en uno. Google imágenes.



Figura 383: Figura P5.3. Rostro de mujer y saxofonista. Google imágenes.

Salvador Dalí era un gran aficionado a estos juegos visuales, y nos ha dejado varias obras en las que se produce lo que los expertos llaman enmascaramiento perceptivo. Dalí, a lo largo de su extensa obra, utilizó a menudo procedimientos científicos e instrumentos ópticos como recursos para crear ilusiones ópticas como los dibujos anamórficos, las imágenes estereoscópicas o en tres dimensiones, los hologramas, las imágenes ocultas y dobles, la animación de imágenes, etc. (fig. P5.4)



Figura 384: Figura P5.4. Gran paranoico de S. Dalí. Google imágenes.

No debemos olvidar en este breve recorrido por las ilusiones ópticas las imágenes imposibles (fig. P5.5.) de las que tanto partido ha sacado el artista holandés Escher, en cuyas obras, obedeciendo formalmente las normas de la perspectiva, crea espacios imposibles que parecen desenmascarar el convencionalismo de sus leyes gráficas.

El autoengaño

Los procesos perceptivos que producen las ilusiones o ambigüedades en la interpretación de un estímulo y que son más o menos inconscientes, son “ayudados” en algunas ocasiones por nuestra propia participación consciente en el engaño.

La lectura o descifrado de imágenes icónicas en las formas caprichosas de las nubes o en los desconchados de las paredes -fenómeno ya observado por Leonardo- se debe fundamentalmente a la proyección imaginativa del observador, que inviste a aquellas formas inciertas de sentido, mediante la detección de analogías con su depósito memorístico, estructurado en una clasificación categorizada de las formas icónicas. Desde este punto de vista, el trabajo de reconocimiento por parte del cerebro de un modelo icónico determinado, es análogo a la operación de una computadora al reconocer una forma visual por comparación de sus rasgos relevantes, mediante una cadena de exclusiones-selecciones consecutivas, fundamentadas en su comparación con su modelo de realidad. Y cuanto más atípica sea una imagen, más suscitará en su observador una lectura proyectiva, impregnada de sus expectativas, deseos o temores conscientes o inconscientes (fig. P5.6. y P5.7.).

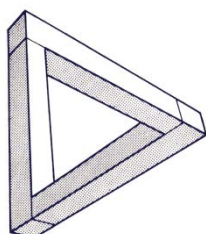


Figura 386: Figura P5.5. El “tribar” de R. Penrose. Figura triangular tridimensional imposible. Google



Figura 385: Figura P5. 7. La cara de la guerra de Dalí. Google imágenes..



Figura 387: Figura P5. 6. Creaciones de Banksy. Google imágenes.

Trampantojo

Un trampantojo (o «trampa ante el ojo», también llamado *trompe l'œil*, expresión francesa que significa «engañar al ojo») es una técnica pictórica que intenta engañar a la vista jugando con la perspectiva y otros efectos ópticos (fig. P5.8.).

Los trampantojos suelen ser pinturas murales realistas creadas deliberadamente para ofrecer una perspectiva falsa. Pueden ser interiores (representando muebles, ventanas, puertas o escenas más complejas) o exteriores, en muros de edificios (fig. P5.9.).



Figura 388: Figura P5.8. Trampantojo en la carretera. Google imágenes.

7.5.5.2. Definición de la tarea:

Diseño y realización de un proyecto de denuncia y crítica social sobre el Arte y los conflictos bélicos en general (Conflicto Palestino – Israelí, Somalia, Colombia, mundo árabe,...) mediante la ideación y utilización como recurso plástico y estilístico de imágenes ocultas, dobles o subliminales (fig. P5.10.).



Figura 389: Figura P5.9. Trampantojo en muro. Google imágenes.

7.5.5.3. Objetivo estético y formal:

Se trata de investigar acerca de la ideación y utilización como recurso plástico y estilístico de imágenes ocultas, dobles o subliminales jugando con la ambigüedad, la analogía, la contradicción, la ironía, el humor...



Figura 390: Figura P5. 10. Ejemplo de imagen. Google imágenes.

7.5.5.4. Objetivo conceptual:

- Denunciar y generar un estado social de conciencia de las barbaries de las guerras.
- Denunciar y generar la reflexión y repulsa acerca del absurdo de estas situaciones producidas por los actos dramáticos y de gran violencia.
- Entender que la violencia no es un medio apropiado para resolver conflictos.
- Adquirir actitudes que nos ayuden a detectarlas y evitarlas.

7.5.5.5. Pautas del trabajo o el proceso:

1. El trabajo será eminentemente práctico pero con un respaldo teórico a modo de mini proyecto interdisciplinario.
2. Para el proyecto el alumno/a puede o debe recurrir al uso deliberado de las figuras retóricas de pensamiento como la polisemia, homonimias, antítesis, paradoja, hipérbole, símil o comparación, la ironía, la metáfora, tropos, e incluso la contradicción y la ambigüedad.
3. El proyecto también puede deambular entre la búsqueda de un equilibrio armónico, tanto de legibilidad del lenguaje y el contenido como de la calidad estética y la apariencia plástica.

7.5.5.6. Algunos ejemplos de artistas:

1. Arte y conflictos bélicos:

Los artistas nos hablan desde el contexto de la sociedad en la que viven y muchos de ellos han reflejado en sus obras conflictos bélicos que se suceden en distintas partes del planeta. Algunos de ellos nos hablan de las guerras que tienen lugar en los países donde viven o donde nacieron, otros han viajado directamente a zonas en conflicto para conocer la verdadera magnitud de los hechos y contar su visión más tarde a través de su trabajo.

En el siguiente enlace (fig. 391) podrán descargarse en formato flash y pdf como introducción ilustrativa y documental.



Figura 391: Portada unidad didáctica sobre arte y conflictos bélicos en formato flash en transversalia.net.

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=4&Itemid=49

La mayoría de estos artistas intentan generar un estado social de conciencia desde el que denunciar las barbaries de la guerra, desde el que hacernos sentir el dolor y reflexionar acerca del absurdo de estas situaciones y de los cambios irreversibles que producen en la vida de millones de personas. Artistas que con su obra nos pueden aproximar a los conflictos bélicos son múltiples y variados como por ejemplo: Sheryl Méndez, Martha Rosler, Alfredo Jaar, Marina Abramovic, Simeón Sáez Ruiz, Laila Shawa, etc. Todos estos autores han realizado y realizan obras cuya temática gira en torno a la guerra (fig.392: P5.11.). Son también muchas más las obras realizadas y los artistas, y



Figura 392: Figura P5.11. La paradoja y la metáfora visuales utilizada en campañas publicitarias de Greenpeace. Google imágenes.

desgraciadamente muchos son también los conflictos bélicos que se suceden en este momento. Sus obras no pueden, por si solas, resolver los problemas que atraviesan determinados países pero si

pueden, a su manera, acercarlos a diversas realidades, a puntos de vista diversos. Sobre todo pueden ayudarles a recordar y quizá, en la medida de sus posibilidades, puedan evitar que vuelvan a suceder, como las imágenes que pueden observar a continuación:

Título "Entrada en vigor de la ley israelí", 2003 Dirección de arte/diseño Rebeca Rapp, activista del Movimiento de Solidaridad Internacional (ISM), ilustra con la combinación de la Pietá (símbolo de los muertos) con una referencia a Jesús (para quien no hubo piedad) expresando la repetición de la historia con el asesinato de jóvenes palestinos inocentes. La intención de la diseñadora no era crear una pieza religiosa y comenta si otra figura conocida hubiera sido una analogía apropiada (fig. P5.13.).

Título de la obra "EEUU en Iraq. No a la guerra." 2003. Dirección de arte/diseño de Renato Aranda Rodríguez. Representa el mapa de Estados Unidos como cuchillo carnicero en alusión a los bombardeos en Iraq. Esta obra es una crítica a la arrogancia del término "ataques quirúrgicos", empleado por los estadounidenses, puesto que "no hay guerra en la que sólo mueran los malos" (fig. P5.14.).



Figura 395: Figura P5. 14. (Glaser & Ilic, 2006, pág. 55)



Figura 394: Figura P5. 12 Imágenes creadas por Banksy aludiendo a los conflictos bélicos, como el muro en Palestina e Israel de la niña superando el muro con unos globos. Google imágenes.



Figura 393: Figura 243: Figura P5. 13. (Glaser & Ilic, 2006, pág. 12)

Ejemplos de colectivos:

GRAPUS

Entre mayo y junio de 1968 hubo una gran agitación en Francia, huelgas estudiantiles en las cuales los jóvenes se manifestaron en contra de modelos políticos imperantes.

Muchos grupos estudiantiles participaron en estos movimientos, uno de ellos era el *atelier* popular N°2 perteneciente a la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas, este grupo anticipó activamente en la producción de imágenes gráficas, carteles de agitación y propaganda política, con técnicas denominadas **vandalismo visual**.

Este espíritu revolucionario unió a tres integrantes de este *atelier*: Pierre Bernard, Francois Miehe y Gerard Paris-Clavel, quienes fundan en 1970 el colectivo de diseño gráfico GRAPUS. Este colectivo está fuertemente influenciado por el gran cartelista polaco Henry Tomaszewski, (en 1964 Pierre y Gerard formaron parte de su atelier en la Escuela de Bellas Artes de Varsovia por un año). Expertos en temas de crítica social mundial, sobre temas que manejaron de forma divertida, irónica, simple, de fácil lectura. Ellos pensaban que no hay razón por la cual las cosas alegres no deban servir para causas políticas o sociales: el disfrute no cuesta dinero. GRAPUS cree que las soluciones gráficas deben regocijar emocionalmente para poder estimular intelectualmente. El trabajo viene directo del corazón, es decir, debe existir un poder de compromiso profundo con el diseño.

Bajo el lema **LA CULTURA PARA LA POLÍTICA Y LA POLÍTICA PARA CULTIVAR** GRAPUS se mantuvo al margen del mercado publicitario, ofreciendo su colaboración a asociaciones culturales y políticas, sindicatos, municipalidades, causas educativas y posteriormente a estructuras institucionales sociales, por esto a menudo los medios materiales le faltaron.

“Ne pas plier”

Ne pas plier (en francés “no doblar”) es un colectivo de grafistas franceses que han generado una serie de imágenes, carteles y eslóganes para utilizar en las manifestaciones. Estos carteles, distribuidos entre los manifestantes, utilizan las mismas estrategias que la publicidad (atractivo, colorido, belleza) pero sus mensajes son muy diferentes ya que reivindican cuestiones como el paro, las leyes de inmigración, la protección del medio ambiente, etc. Mediante el re-diseño de los elementos más comunes en las manifestaciones como pancartas, camisetas, carteles,... este colectivo ha conseguido incluir sus mensajes de protesta en circuitos habituales de la publicidad, la moda, el diseño y por supuesto también del arte. La estética de las manifestaciones se ha adaptado a un estilo más contemporáneo, más divertido y esto ha servido en cierta medida para que los medios de comunicación prestaran más atención a sus mensajes.

“Ne pas plier” reúne a todos aquellos que expresan sus derechos a existir resistiéndose a los discursos dominantes.

Los grandes objetivos de *Ne pas plier* son: abandonar el espacio del museo por la escena de las luchas sociales; rechazar las reglas, valores y categorías propias del mercado del diseño; abolir la orgullosa soledad del diseñador; trabajar por un proyecto concebido a través de la producción colectiva; invertir el fetichismo del original y de la pieza única proponiendo “imágenes cuya originalidad es la

multiplicidad"; adoptar el principio de la gratuidad, llegando al punto de regalar imágenes en lugar de venderlas.

Esta actitud militante y antifetichista se apoya sobre la convicción de que el interés, la eficacia y el valor de una imagen residen tanto en ella como en su entorno, en el proceso que implica su logro como también en la dinámica que pueda desencadenar.

A la concepción fetichista de la imagen objeto se le opone la de la imagen como operadora social, la que formula una mayor cantidad de preguntas que de respuestas..."²⁹

Estas acciones se expresan en diversos lugares, pero principalmente en el medio urbano.

Adbusters

"Adbusters" es una red de artistas, investigadores, publicistas o sociólogos entre otros, preocupados por el mundo en el que vivimos y la sociedad en la que nos desarrollamos como individuos. Esta organización, de origen canadiense, tras llegar a la conclusión de que hemos perdido nuestro estatus de ciudadanos para convertirnos en consumidores globales al servicio de las grandes corporaciones y multinacionales, comienza a desarrollar una serie de campañas publicitarias con el objetivo de visibilizar esta situación.

Con el apoyo de un inagotable torrente creativo de sus integrantes comenzaron a hacer campañas contra la anorexia o los malos tratos que se estaban convirtiendo en tendencia a través de algunas marcas muy conocidas del mundo de la moda o contra el creciente número de casos de alcoholismo partiendo de las propias campañas de alguna conocida marca de vodka.

Hay muchas formas para hacer oír nuestras opiniones, quejas y denuncias. Los colectivos que acabamos de ver utilizan el humor, la ironía y en ocasiones el sarcasmo para llamar la atención y reivindicar cuestiones como el uso del espacio público, el acceso a una información no manipulada, los derechos de los trabajadores, etc. Estos grupos proponen nuevas formas para la reivindicación urbana, mucho más festivas, atractivas y eficaces que la violencia o el insulto y que parten de la reflexión profunda y crítica acerca de situaciones injustas que por ser tan habituales en ocasiones pasan desapercibidas. No ofrecen soluciones pero propician la crítica constructiva y el diálogo. Podemos decir que son colectivos que realizan Arte Político y comprometido con el entorno social en el que desarrollan su actividad y que utilizan la capacidad expresiva de las imágenes y las situaciones para llamar la atención de los ciudadanos, para hacerlos participar y colaborar.

7.5.5.7. Defensa de la obra

El estudiante expondrá oralmente una explicación de su imagen y mostrara a la clase el proceso de diseño y elaboración, así como en qué se basó para realizar la obra y el porqué. Entregara un resumen por escrito y en soporte digital de lo anteriormente expuesto.

Fechas de entrega y defensa:

- Finales de mayo y principios de junio.

²⁹ Extracto de una entrevista realizada a la asociación por André Rouillé publicada en *La recherche photographique*, 1996.

7.5.5.8. Evaluación.

Se realizara una evaluación colectiva por parte del propio alumnado, según criterios establecidos en el apartado siguiente, el alumnado debe elegir y explicar el cómo y los porqués de la técnica, el diseño, los motivos, los colores, su contexto, aplicación, objetivo y ubicación en relación con la obra realizada.

Del resultado de la media aritmética de esta valoración, se elegirán los tres mejores trabajos para la exposición final de curso.

El profesor supervisará la evaluación para evitar agravios evidentes y velar por la equidad de la evaluación grupal.

Criterios de evaluación:

- Capacidad de comprensión, diferenciación y manejo de las herramientas básicas de cada aplicación.
- Conocer los diversos tipos y características de los formatos gráficos.
- La capacidad de utilización e interrelación de los medios disponibles tanto de hardware como de software, adecuándolos a la consecución del objetivo plástico deseado y dominio técnico.
- El uso deliberado de figuras retóricas visuales (la contradicción, la ironía, la metáfora, etc.).
- La calidad plástica y conceptual conseguida para hacer patente la relación creativa entre la idea y la imagen mediante experimentos creativos que actualmente están muy en boga en la cultura actual (anuncios publicitarios, vestimentas, marcas, iconos, formas antropomórficas, pintura, escultura, arquitectura, video...).
- La calidad y rigor de los trabajos de investigación sobre la obra de artistas reconocidos o no, de cualquier disciplina (fotógrafas/os, diseñadoras/es gráficos, ilustradoras/es, pintores/as, escultores/as...), dentro y fuera de España, cuyo trabajo se desarrolle principalmente tanto en el ámbito del compromiso y la crítica social como de profesionales vinculados a la acción humanitaria, de denuncia, protesta...
- El nivel de potenciación de ciertas facetas del pensamiento alternativo y del sentido crítico.

7.5.5.9. Bibliografía

Consultar la Biblioteca del centro.

Banksy (2005). Banksy, *Wall and Piece*. Editorial Century.

Banksy y otros (2006). *Spank the Monkey* Editorial Die Gestalten Verlag. edited by BALTIC Centre for Contemporary Art

Caplin, Steve (2006). *Photoshop CS2. Retoque y montaje*. Madrid: Editorial Anaya Multimedia.

Caplin, Steve (2003). *Photoshop. Retoque y montaje*. Madrid: Anaya,.

García Matilla, Eduardo (1990). *Subliminal: Escrito en nuestro cerebro*. Barcelona Editorial Bitacora.

London, Sherry & Grossman, Rhoda (2002). *Photoshop 7. Proyectos profesionales*. Madrid: Editorial Anaya.

Romaniello, Steve (2003). *Photoshop 7*. Madrid: Anaya.

7.5.5.10. Webgrafía

<http://www.ilusionario.es/>

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=24&Itemid=48 [20/06/2008 13:27:40]

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=33&Itemid=76

http://www.transversalia.net/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=49&Itemid=89

<http://www.ictisp.com/~se676490/proyecto/figuras.htm>

7.5.6. 6. PROYECTO INTERDISCIPLINAR: LA MODA ME “n” TIRA

7.5.6.1. Introducción:

En este proyecto el alumnado (no el profesorado) realizara o creara un trabajo de investigación similar a los anteriores proyectos, podrá elegir entre diversos temas propuestos o una propuesta personal. No obstante se facilita una posible estructura del trabajo como referencia, en este caso la moda y la representación de la mujer en el arte contemporáneo.

Desde hace tiempo la moda se ha convertido en un fenómeno de dimensiones económicas, sociales... La sociedad en general es influida por las reglas que impone para la temporada y es la moda la que establece el *status quo* de las personas, los estereotipos, la apariencia... en consecuencia es un criterio, un elemento de juicio en el cual se acepta o rechaza a las personas que no cumplen los cánones de armonía y “saber estar” en sociedad. Sobre este tema se puede emanar muchos mas reflexionando, por ejemplo lo subjetivo y cada vez mas efímeros o cambiantes que son estos criterios que incitan claramente al consumismo...

Es obligado hacer un pequeño recorrido histórico por la idea de belleza para constatar como era para los pintores del Renacimiento o Barroco y las medidas y proporciones de las personas en general y las mujeres en particular de la actualidad, es evidente que el ritmo en el cambio de la moda va acorde con el ritmo de los nuevos tiempos tecnológicos.

Investigar sobre artistas contemporáneos, como por ejemplo Carmen Sigler, Dionisio González, Marina Abramovic, Orlan... que reflexionan y trabajan sobre como la moda influye a través de múltiples artimañas: “moda mentira, moda presiona, moda me tira”

El resto es tarea personal.

7.5.6.2. Definición de la tarea:

7.5.6.3. Objetivo estético y formal:

7.5.6.4. Objetivo conceptual:

7.5.6.5. Algunos ejemplos de artistas:

Documentarse de artistas

Marina Abramovic.

Dionisio González.

Nuria León.

Orlan. Etc.

7.5.6.6. Defensa de la obra

7.5.6.7. Evaluación.

7.5.6.8. Criterios de evaluación:**7.5.6.9. Bibliografía****7.5.6.10. Medios electrónicos****7.6.7. POSIBLES CONTENIDOS TEMÁTICOS DE PROYECTOS:**

Cualquier tema de la actualidad que preocupe a la sociedad puede ser un principio para plantear reflexiones de la enseñanza y su contexto. Se debe intentar transformar su proyecto en una actividad personal a través de los ejes transversales en los proyectos podemos enfatizar la formación en educación de valores. Los propios contenidos de los ejes transversales sociales cuando se refiere a temas tales como: valores, urbanidad, consumo, derechos humanos, respeto y convivencia; los ejes transversales ambientales cuando se hace alusión a: el respeto por la naturaleza, los animales, las plantas y el universo y los ejes transversales de salud, cuando hacemos referencia al cuidado del cuerpo humano, a las prácticas de buena alimentación, prevención frente a la drogadicción y educación sexual, entre otras; nos permiten conectar con el contexto del alumnado e incrementar el grado de motivación del proceso de aprendizaje.

La educación por la imagen pasa por su confrontación con la problemática social: el espíritu crítico y el debate. Las escuelas de arte y de diseño deben ponerse en la posición de que una enseñanza supone una mirada global que desafíe lo prohibido, que rompa con las normas y la mediocridad, no solo tiene que ser un arte funcional bien facturado, sino que debe encontrar el equilibrio entre el concepto y la técnica enriqueciendo así el planteamiento inicial y expresando una mirada nueva.

EDUCAR E INVESTIGAR SOBRE:

PODER Y SABER.

MASS MEDIA Y SU INFLUENCIA.

SOCIEDAD, CONTROL Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

TRASTORNOS ALIMENTICIOS

MOVIMIENTOS MIGRATORIOS.

CRISIS ECONÓMICA.

EXPLOTACIÓN INFANTIL

CONSUMISMO.

FEMINISTO E IGUALDAD.

CONFLICTOS BÉLICOS CRÓNICOS (PALESTINO-ISRAELÍ, SOMALIA...).

VIOLENCIA DE GÉNERO / DISCRIMINACIÓN DE GÉNERO.

LA TIRANÍA DE LA MODA Y DEL CULTO AL CUERPO.

LAS INDUSTRIAS FARMACÉUTICAS (SIDA, EBOLA...).

LA POBREZA

CONFLICTOS BÉLICOS.

LAS RELIGIONES.

EL HAMBRE.

LA IGLESIA.

¿DROGAS, NARCOTRÁFICO Y LEGALIZACIÓN?

¿PROSTITUCIÓN LEGALIZACIÓN?

INDUSTRIA ARMAMENTÍSTICA.

ECONOMÍA SUMERGIDA.

PARAÍSOS FISCALES.

ACOSO ESCOLAR.

PUBLICIDAD.

7.7.8. POSIBLES ELEMENTOS FORMALES O ESTILÍSTICOS DE PROYECTOS:

ARTE CONTEMPORÁNEO.

ARTE URBANO.

ARTE CERÁMICO.

ARTE COMPROMETIDO.

COLLAGE.

MONTAJES.

PUBLICIDAD.

ESTILOS ARTÍSTICOS DEL SIGLO XXI.

VIDEOS.

TIPOGRAFÍA ARTÍSTICA.

DINÁMICA DE LA LÍNEA.

TÉCNICAS MIXTAS.

PROYECCIÓN MURAL.

Es importante que la comunidad educativa y la actualidad que más interese aporte temas transversales y artísticos al listado anterior.

8. ACTIVIDADES DEL CURSO VIRTUAL

En esta guía y en la del estudiante, así como en el aula virtual realizada en *Moodle* podemos ver con claridad y sencillez dos tipos de actividades:

Obligatorias:

TUTORIALES IMPRESOS Y VIDEO

TUTORIAL 01: Collage con Selecciones.

TUTORIAL 02: Capas en un Retrato.

TUTORIAL 03: Modos de Fusión de Capas.

TUTORIAL 04: Máscaras de Capa.

TUTORIAL 05: Cartel ubicado.

TUTORIAL 06: Ubicación boceto en vitral.

TUTORIAL 07: Uso de pinceles.

TUTORIAL 08: Trazados en imagen Pop.

TUTORIAL 09: Estilos de Capa.

TUTORIAL 10: Montaje en muralla.

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

Seleccionar un proyecto recopilatorio final individual o colaborativo.

1. PROYECTO: "VIDRIERA ATÍPICA."
2. PROYECTO: "UNA MENTIRA VISUAL".
- 3 PROYECTO: "IMAGEN TIPOGRÁFICA".
4. PROYECTO: "ARTE URBANO, INDIGNACIÓN HUMANA".
5. PROYECTO: "ILUSIÓN ÓPTICA. CRISIS Y CONFLICTOS BÉLICOS".
6. PROYECTO: "LA MODA ME "n" TIRA".

Recomendadas:

- De todos los tutoriales obligatorios, se realizarán actividades personalizadas sobre los contenidos de cada tutorial o la mayoría.
- El proyecto final puede ser propuesto fuera de los que vienen en el programa del curso, si se acuerda la viabilidad del proyecto por parte del estudiante y el docente.
- En el calendario del curso virtual se resalta los plazos de realización, entrega y dirección exacta de correo electrónico. Pero siempre se dispone de la intranet del aula real para entregar cualquier actividad.

- Sobre las actividades de proyectos, que son fundamentales para la superación del curso, a través de la Web educativa, en la página Obras se pueden ver algunos modelos resueltos por alumnado y profesionales como sugerencias para ejecutar la actividad.

En todo caso se ha dejado claro en el curso virtual “Guía para crear y manipular imágenes”, qué debe hacer el estudiante, en qué orden o secuencia, si se trata de actividades individuales o de grupo queda a elección de los estudiantes y el profesorado.

9. MEDIOS Y RECURSOS

Además de la bibliografía básica y complementaria se detalla la infraestructura tecnológica que se ponen a disposición de los estudiantes, tanto a través de la plataforma virtual de aprendizaje en la web educativa creada como complemento a la materia, que mediante la intranet disponible en el aula y si es posible con un sistema de monitorización de los puestos de trabajo optimizaran el seguimiento del alumnado.

Dotación del aula

La dotación en la actualidad utilizada en el aula para impartir los contenidos de la materia está completamente desfasada y es la siguiente:

Características de los 16 equipos en red y conexión ADSL

1 Ordenador profesor y monitor CRT 21 pulgadas

15 Ordenadores alumnos, y Monitor CRT 19" pulgadas.

Periféricos

1 Cañón de proyección y pantalla.

1 Impresora láser con tarjeta de red Brother HL-5070N

1 Impresora A3 color HP CP1700D

1 Escáner Epson Expresión 10000 XL A3.

1 Escáner Canon 5000F A4.

16 Tablet Wacom graphire A5.

1 Cámara digital compacta Nikon Coolpix5400.

16 Auriculares.

Sistema de control interactivo mixto Hardware-Software: *MasterClass*.

En cuanto a los recursos de *software*, en los ordenadores del aula están instalados *Windows XP* y *Linux-MAX*. Para desarrollar los contenidos señalados en la investigación se empleará *Photoshop 7* instalado en todos los ordenadores.

10. PLAN DE TRABAJO.

10.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL PRESENCIAL DE LOS CONTENIDOS TEMÁTICOS

Mes	64 Horas		Contenidos temáticos	Actividades propuestas
Octubre	8	49	PROGRAMA PHOTOSHOP 7. UNIDADES DIDÁCTICAS 01: Selecciones básicas I. 01-02: Selecciones básicas II. 02: Capas. 03: Modos de fusión. 04: Máscaras de Capa. 05: Herramienta pincel. 06: Herramienta Pluma y Trazados. 07: Los canales y el canal alfa. 08: Estilos de capa. 09: Filtro Desplazar 10: Texto y opciones. 11: Herramientas de Retoque I. 12: Herramientas de Retoque II.	Propuestas de ejercicios de menor a mayor dificultad aplicando inmediatamente lo explicado. Modelos impresos disponibles en el archivador del aula. Recursos educativos de apoyo por medio del aula virtual en entorno Moodle.
Noviembre	9			
Diciembre	6			
Enero	6			
Febrero	10			
Marzo	8			
Abril	8			
Mayo	8	12	PROYECTO FINAL	Diseñar y desarrollar una idea de un artefacto visual, como un cartel, pancarta, etc. que aglutine la utilización de los contenidos y competencias desarrolladas a lo largo del curso.
Junio	4			

Figura 396: Tabla con la distribución temporal presencial de los contenidos temático. Elaboración propia.

Los estudiantes estarán tutelados por el profesor tanto presencial como en línea, el plan tutorial, es decir, qué ha de estudiar, desarrollar o trabajar el estudiante durante una semana, mes o tema, bloque o módulo esta detallado en el calendario del entorno de aprendizaje virtual, de manera que el alumnado puede planificarse la distribución del tiempo presencial y virtual, lo cual facilitara que pueda controlar la personalización de su propio ritmo de aprendizaje, siempre tutelado por el profesorado, como “desatascador”.

En todos las resúmenes didácticos del profesorado se plantea un tiempo estimado para realizar los tutoriales y tareas, de acuerdo con la distribución temporal de los contenidos temáticos establecida en este apartado. En esta materia cobran una gran relevancia los contenidos de carácter procedimental, por lo que éstos ocuparán gran parte del tiempo destinado al desarrollo de los contenidos. Las explicaciones de tipo teórico se entrelazarán con actividades prácticas en las que se ampliará y asimilará la explicación anterior, además de potenciar el grado de competencia digital del alumno.

11. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

11.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En función de los objetivos propuestos para la asignatura o módulo, se valorará:

1. Conocer, en su forma teórica e instrumental, las características, componentes, uso básico, configuración y mantenimiento de un sistema informático doméstico.

Este criterio valora la adquisición de los conocimientos básicos de informática que garantizan el uso adecuado de un ordenador, aspecto imprescindible en esta materia. Esta valoración incluye el conocimiento funcional de la máquina y la representación de la información digital, el conocimiento de los elementos y dispositivos más comunes de hardware, así como la capacidad de configurarlos e instalarlos (impresoras, escáneres, drivers, componentes de software, etc.).

2. Administrar al menos sistemas operativos de uso común, que en situaciones concretas de la vida cotidiana garanticen un uso eficiente y seguro del propio sistema operativo y del equipo.

Este criterio pretende evaluar la comprensión y la capacidad de aplicar los conceptos más importantes de un sistema operativo: la base teórica y procedimientos de almacenamiento de la información.

3. Manejar otros programas de interés profesional para el alumnado.

Con este criterio se valorará si el alumnado es capaz de utilizar, de forma básica, aquellos programas objeto de estudio que el profesorado haya considerado adecuados, en función de los intereses profesionales del alumnado.

4. Crear imágenes sencillas y modificarlas mediante la utilización del programa *Photoshop*.

Con este criterio se valora si el alumnado es capaz de utilizar, de forma básica, el programa de dibujo artístico y retoque fotográfico de mapa de bits, para crear dibujos sencillos utilizando las herramientas básicas de dichos programas (pinceles, paleta de color, selector de formas y recortes, rellenos, capas, tipografías, formas vectoriales y su transformación). Capturar y modificar fotografías digitales, aplicando los parámetros fundamentales de la fotografía (luminosidad, contraste, color).

5. Realizar el número de ejercicios programados.

Se valorará tanto el número de ejercicios realizados y el nivel de corrección en su realización, como el grado de dificultad conseguido en ellos.

No se realizará prueba de suficiencia específica en junio para alumnado que no pierda la evaluación continua, siendo la nota final la del segundo cuatrimestre el resultado de la evaluación continua, el cual se reflejara en una nota entre 1 y 10. Se detalla en el apartado posterior sobre *el sistema de evaluación*, el cálculo de la calificación porcentual ponderada y su resultado final.

11.2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación o de recogida de datos pueden ser de muy diversa naturaleza. Se emplearán los siguientes:

- Observación sistemática del trabajo en el aula.
- Análisis y evaluación de las actividades y trabajos realizados por los alumnos.
- Intercambios y exposiciones orales.
- Pruebas específicas:
 - * pruebas escritas de respuesta alternativa, destinadas a la evaluación de conocimientos teóricos sobre los contenidos teóricos explicados y establecidos en la programación.
 - * pruebas prácticas, compuestas por ejercicios recopilatorios, destinadas a la evaluación de la capacidad del alumno para utilizar el programa informático con el que ha trabajado a lo largo del curso.
 - * actividades y tareas en líneas, compuestas por ejercicios de estilo, destinadas a la evaluación de la capacidad del alumno para realizar tareas realizando diferentes imágenes o videos digitales.

11.3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso continuo que se realizará de forma progresiva a lo largo de todo el curso. Se realizará una evaluación inicial al comienzo del curso, que proporcionará información fundamental para conocer los conocimientos previos delo alumnado y establecer en base a ellos las actividades a realizar a lo largo del curso.

Cada una de las evaluaciones se realizarán los ejercicios (individuales y/o en grupo) y pruebas de evaluación teórico prácticas que el profesorado considere necesarias para valorar el proceso de aprendizaje del alumnado. Como resultado, se calificará al final de cada evaluación con una nota, del uno al diez, resultado de la media ponderada obtenida de acuerdo con los porcentajes establecidos y en función del grado de consecución de los objetivos programados.

La evaluación del curso estará dividida en dos evaluaciones parciales.

La primera evaluación consistirá en un ejercicio teórico de 10 preguntas tipo test y de respuestas alternativas, realizado al final del primer trimestre con la materia correspondiente al primer bloque temático de contenidos teóricos. Por otra parte se evaluarán una serie de ejercicios prácticos, correspondientes al bloque temático, que versa sobre el manejo de software de dibujo *bitmap* Photoshop, con el fin de que cada alumno demuestre el desarrollo de destrezas en el manejo de la herramienta. En concreto se valoran el sistema operativo Windows XP, el dominio de las herramientas del programa de dibujo *bitmap* Photoshop7 y su aplicación práctica.

La segunda evaluación consistirá en continuar la valoración sobre la serie iniciada de ejercicios prácticos, correspondientes a la continuación del bloque temático anterior y el por último un bloque temático de tipo proyectual, sobre la realización de un artefacto visual. La nota final coincidirá con la nota del segundo cuatrimestre, aunque este último cuatrimestre tendrá su propia valoración parcial reflejada en el apartado anterior.

La nota final de junio será el resultado de la media ponderada, según los siguientes porcentajes:

- Bloque I: Contenidos teóricos el 10%.
- Bloques II: Sistema Operativo el 5 %.
- Bloque III: Photoshop 7 el 65 %.
- Bloque IV: Proyecto final el 20%.

Si el ritmo de aprendizaje del curso no permite se realizar un ejercicio final recopilatorio (Proyecto final). Los porcentajes finales serían los expuestos en el párrafo, salvo que al bloque III se le añadiría el porcentaje del Proyecto final, pasando de un 65 % a un 85 %.

No obstante, en casos que el alumnado que pierda la evaluación continua, no participe en los ejercicios o no alcance los mínimos exigibles podrán realizar en convocatoria ordinaria de junio, un ejercicio recopilatorio, donde su aprobación garantice un grado de preparación suficiente. Los alumnos que no logren superar la materia en el mes de junio tendrán derecho a un examen en la convocatoria de septiembre, es decir, realizarán una prueba correspondiente a la convocatoria extraordinaria de septiembre, en la que entrarán todos los bloques de contenidos teórico prácticos establecidos en la programación similar a la convocatoria de junio.

11.4. MÍNIMOS EXIGIBLES

Teniendo en cuenta los recursos disponibles y la programación planteada, se exigirá del alumno como mínimo los siguientes conocimientos:

- Saber organizar la información con el sistema operativo.
- Comprender y diferenciar las estructuras operativas de la aplicación.
- Conocer los diversos tipos y características de los formatos gráficos.
- Manejo de las herramientas básicas del programa *Photoshop* que permita al estudiante realizar Proyectos.

12. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS.

Resulta frecuente y hasta cierto punto normal, la dificultad del alumnado que estudia para organizar su propio trabajo intelectual, en este caso al ser un entorno mixto de aprendizaje, el seguimiento del estudiante se ejecuta mediante el contacto personal directo docente estudiante de la enseñanza presencial combinada con la educación en línea. La flexibilidad de este entorno mixto facilita el seguimiento individual del alumnado, puesto que intenta fusionar las ventajas de la enseñanza presencial con la que se realiza en línea.

La orientación de la estructura está conformada por temas o bloques temáticos. En esta Guía están las técnicas y estrategias apropiadas para el estudio concreto de los contenidos, puesto que la estructura es clara, sencilla y repetitiva al tiempo que flexible, con un cúmulo de sugerencias sobre cómo relacionar las distintas partes de la materia y cómo integrar las diversas fuentes de información.

En cada uno de los temas la secuencia pedagógica puede ser como se detalla a continuación.

Para antes de comenzar el estudio del tema correspondiente:

- Introducción general explicando cómo es el tema, sus objetivos, como se va a realizar y mostrando el inicio y final del tutorial, actividad, etc. Esto permite al alumnado una previsión para afrontar el bloque temático con mayor perspectiva y la seguridad de disponer casi de cualquier tipo de apoyo que requiera adaptado a su forma de aprender.
- Como materiales de apoyo para el estudio del tema, primero se utilizan un resumen didáctico y ficha resumen para profesorado y alumnado, respectivamente. Al tiempo

que se facilita una breve clase teórica, donde se ilustra con imágenes del muestrario de *Photoshop*, la aplicación de los conceptos resaltados en la ficha resumen del estudiante. Después la explicación teórica, se aplica en un tutorial paso a paso ampliando los contenidos del tema, el cual se utilizara en formato texto impreso durante el periodo presencial y también con el apoyo en video tutorial, su utilización puede ser en modo presencial y/o en línea. Del mismo modo, en función de la tipología del grupo se podrá realizar el tutorial simultáneamente con el grupo, enfatizando los problemas y errores habituales en este momento del aprendizaje a través de la pedagogía del error, entre otras.

- Para finalizar el estudiante realizara una actividad personal a modo de ejercicio de estilo sobre el tema correspondiente, detallada al final de cada tutorial tanto en la guía del estudiante como en la plataforma virtual de aprendizaje *Moodle*.
- Los objetivos del aprendizaje del tema de trabajo están explicitados en los resúmenes.
- La estructura e interrelación de los contenidos del curso “Guía para crear y manipular imágenes” realizado en el entorno de aprendizaje virtual *Moodle* es la reflejada en el organigrama visto en la presentación de esta Guía didáctica. También se puede ver en la página de inicio de la web educativa <http://www.guiadidacticaartistica.org/inicio.html> y en la ordenación del entorno de aprendizaje virtual *Moodle*. <http://guiadidacticaartistica.es/moodle/>
- La bibliografía de los temas proyectuales está ampliada, en algunos casos comentada y jerarquizada.

Para consultar o realizar durante el estudio del tema:

- Orientaciones referidas a qué es lo más importante se dan a través de los resúmenes y el trabajo tutelar.
- Añadir explicaciones alternativas e incluir preguntas ejemplos, comentarios, analogías, metáforas,... utilizando la “pedagogía del error” incidiendo en las equivocaciones más habituales en los inicios del aprendizaje de cualquier aplicación para realizar tareas como *Photoshop*. También incitar al debate tolerante y correcto.
- Agregar explicaciones complementarias visionando trabajos realizados por otros estudiantes, artistas y profesionales de interés para su futuro profesional o laboral.

Para asentar aprendizajes, una vez estudiado el tema:

- La base para asentar el aprendizaje es “haciendo”, sólo realizando o poniendo en práctica lo estudiado se completa el proceso de aprendizaje significativo, cuando se ha hecho se retiene mejor y con menos esfuerzo.
- Tutoriales paso a paso en formato texto y video tutorial.
- Actividades de aplicación de lo aprendido. La actividad final será una tarea personal a modo de ejercicio de estilo sobre el tema correspondiente. En los 11 primeros temas se

realiza el aprendizaje para realizar tareas que se plasmaran en el resto de los temas, mediante proyectos estructurados que pueden ser individuales o grupales.

12.1. ORIENTACIONES AL DOCENTE PARA UTILIZAR ESTE MATERIAL

Las características del método y el material desarrollado que tratan de paliar carencias como la escasa carga horaria, la heterogeneidad del alumnado o un ratio profesor alumno sobrepasado. En definitiva, situaciones en la que el contacto con el profesor es reducido (por diversas razones) se debe proporcionar un tipo de interacción o de realimentación al alumno que le permita realizar el proceso de aprendizaje de forma parecida a la situación ideal de presencia en clase con el profesor, en la que se establece un diálogo con el alumno, en el que el profesor guía el aprendizaje proporcionando elementos de reflexión y de interacción con el alumno, adaptando el mensaje a la situación y argumentando la explicación. Para conseguir este objetivo recurriremos al material educativo de apoyo elaborado.

El uso del material en principio debe de ser sencillo pues su desarrollo se ha basado en principios de usabilidad y accesibilidad, pero no sobran nunca consejos que optimicen y aporten ideas que faciliten su uso por parte del profesorado interesado.

En primer lugar es interesante consultar esta guía didáctica recopilatoria del material como primer acercamiento, aquí encontrará toda la información que necesite para hacerse una idea de las posibilidades del material y sugerencias para su uso o adaptación para su reutilización en materias afines.

A continuación resumiremos algunas sugerencias expuestas en la guía y que a nivel práctico pueden interesar en la praxis educativa:

- Se propone preparar material impreso que permita desarrollar alguna unidad didáctica en el aula.
- Se pueden utilizar tal cual o adaptar las presentaciones realizadas en *Power Point* aplicadas a los intereses de cada programación educativa.
- Se pueden utilizar tal cual o adaptar los ejercicios teóricos prácticos realizados con flash (si se tienen los suficientes conocimientos) y utilizar según los intereses de cada programación educativa.
- La fichas y resúmenes didácticos para el alumnado y el profesorado, respectivamente, son igualmente adaptables, reutilizables y actualizables a gusto y medida de docentes y discentes.
- Utilizar los proyectos y los numerosos enlaces de interés.
- Uso de los video tutoriales instructores para documentarse y formarse el profesorado y distribuir como material de apoyo seleccionado y estructurado entre el alumnado.

El profesorado es una figura clave en los procesos de innovación, puesto que hace posible los nuevos entornos de aprendizaje, con procesos instructivos centrados en el estudiante, con variedad de recursos digitales multimedia y acceso a la información, entornos caracterizados por el aprendizaje activo y exploratorio. Ello supone por parte del docente desarrollar nuevas competencias y habilidades y la capacidad de apropiarse de los recursos digitales, haciéndolos suyos y

adaptándolos a las exigencias de su metodología y alumnado. La adaptación y mejora de los recursos digitales educativos por parte del profesorado y otros profesionales de la educación pueden llevar a la adopción de un sistema flexible de derechos como *Creative Commons*.

Para los Proyectos de trabajo e investigación podemos partir de los planteados en la guía o utilizar otros de la multitud de trabajos posibles que se adecuen mejor a la programación educativa personal de cada docente, como referencia se puede utilizar la siguiente estructura establecida por Cindy Sherman:

- 1) Marco reflexivo de base.
- 2) Modelo de diseño curricular adoptado.
- 3) Metas y objetivos.
- 4) Adaptación y definición de contenidos y materiales.
- 5) Desarrollo de la acción educativa: detonante, análisis, producción y reflexión.
- 6) Evaluación y conclusiones.
- 7) Debate y puesta en común de las ideas presentadas y avance prospectivo de aplicaciones al aula.

El alumnado debe estar convencido de que la experiencia personal es valiosa, llena de significado y es una fuente legítima desde la cual diseñar el sentido del mundo y, en este caso, del arte. Se les debe animar a unir sus historias personales con las realidades sociales y culturales, creencias personales y puntos de vista y en definitiva, ver cómo esas historias ayudan a construir conocimiento.

Es aconsejable tener en cuenta que cada persona tiene su propia forma o método de aprendizaje personal, que el docente ha de descubrir mediante la observación e interacción con el alumnado, y así poder retroalimentarse para después utilizarlo para construir y/o mejorar su propia metodología.

12.2. RECURSOS E INFRAESTRUCTURA ADECUADA.

Cada docente puede manipular el material y adaptarlo a sus circunstancias, de manera que se aproveche el trabajo base del que se parte, este material didáctico permite su actualización y reusabilidad.

El profesorado para utilizar el método y el material puede orientarse con la siguiente tabla.

Herramientas Informáticas	Aplicaciones Utilizadas	Ámbitos de aplicación
Procesador de textos, programas de presentaciones...	Word Power Point Adobe Acrobat	Organización y clases presenciales
Programas específicos del campo profesional de la imagen	<i>Photoshop 7</i>	Clases presenciales y clases virtuales
Estructura de red monitorizada del aula.	<i>ClassPerfect</i>	Organización Clases presenciales Clases virtuales Atención tutorial

Herramientas Informáticas	Aplicaciones Utilizadas	Ámbitos de aplicación
Diseño de materiales multimedia (textos, presentaciones y videos multimedia, enlaces, actividades, proyectos,...)	Word Power Point Adobe Acrobat Camtasia Adobe Media Encoder Flash	Clases virtuales Atención tutorial Investigación
Utiliza Internet para buscar información. Navegadores.	Internet Explorer, Mozilla Firefox,...	Atención tutorial Investigación
Utiliza plataformas virtuales para formarse (aprendizaje y formación permanente)	Adobe Acrobat Camtasia Flash	Atención tutorial Clases virtuales Investigación
Maneja Plataformas virtuales para impartir su docencia (enseñanza virtual). Reproductores multimedia.	Windows Media Player o similar	
Utiliza Internet como Herramienta de comunicación	Correo electrónico, Foros, Chats, Mensajería instantánea	Investigación Actividades complementarias
Utiliza Internet como vía de obtención de recursos y programas informáticos	Internet Explorer, Mozilla Firefox,...	Investigación Actividades complementarias Autoaprendizaje

Figura 397: Tabla orientativa para utilizar el método y el material didáctico por el profesorado.

12.3. ORIENTACIONES PARA EL ALUMNADO

Es recomendable para que el alumnado se autoregule, se le debe facilitar el conocimiento de al menos tres cosas:

- Identificar los motivos y objetivos del aprendizaje que quiere realizar.
- Anticipar, representar y planificar las operaciones necesarias para llevar a cabo el proceso de aprendizaje, seleccionando procedimientos, orden de ejecución y resultados esperados.
- Identificar los criterios de evaluación para saber si las operaciones se desarrollaron tal y como fueron planificadas.

En este caso disponer de su guía didáctica del estudiante y casi todo el material que necesite desde el principio, le atribuye una visión con perspectiva del curso para que pueda gestionar su propio ritmo de aprendizaje según sus intereses y circunstancias.

Hay que considerar una mejor planificación de la unidad didáctica en relación con su temporización, tanto por parte del alumnado como del profesorado. Para subsanar este error habitual, primero habría que incluir la unidad didáctica proyectual desde un principio en la programación del curso. A partir de la integración en la programación, se aportaría la información necesaria al profesorado y al alumnado, de tal forma que esto posibilite a ambos suficiente margen para organizarse. Con lo que se conseguiría la sincronización de todos los alumnos en clase para realizar el diseño por medio del ordenador e interactuar entre ellos, facilitando el trabajo en equipo.

El profesorado también conseguiría mejores resultados en sus propias disciplinas e interactuaría coordinándose entre ellos durante la realización del proyecto para aunar criterios didácticos y metodológicos, así como subsanar errores.

El resultado de esta guía del curso virtual y sus resultados no son en ningún caso ni concluyente ni definitivo, sino un punto de partida en esta línea de investigación para futuras experiencias iguales o similares.

13. VALORACIÓN

Partimos de que el ordenador no es más que una herramienta, un instrumento que permite mejorar los procedimientos educativos. Debemos tener en cuenta, que esta herramienta nos permite tener una experiencia personal que, a su vez, también comunicarnos con un compañero/a, trabajar en equipo, e incluso, comunicarnos con alguien que está en otra parte del mundo. El ordenador nos permite tener experiencias que de otra forma implicarían una mayor dificultad para su realización y una inversión de tiempo superior. Todas estas posibilidades que ofrece el ordenador como herramienta, permiten conseguir una mejora sustancial en la calidad del proceso de aprendizaje y formación del alumnado.

Una vez desarrollado este trabajo y desde un punto de vista crítico basado en la experimentación en el aula con los alumnos de 2º curso del ciclo formativo superior de Artes Aplicadas al Muro y Bachillerato de la Escuela de Arte La Palma en Madrid, se ha observado en el material elaborado las deficiencias que se exponen a continuación y que dificultan la total consecución de los objetivos planteados al inicio de este trabajo:

- Es conveniente que los capítulos teóricos sean lo más resumidos posibles, aunque la idea inicial es que estos conceptos teóricos se incluyan en el desarrollo del tutorial. Es decir, “aprender haciendo”. Hemos observado, al intentar incluir la formación teórica dentro de los tutoriales que, en ocasiones, hay conceptos que no quedan explicados de manera suficientemente clara y haría falta recalcar mas, por ejemplo en el aula real mediante la reiteración, el debate, el contacto personal y la aclaración de dudas y problemas de manera presencial. Con la complementariedad de las ventajas del aula virtual con la real y viceversa, mejora sustancialmente el proceso de aprendizaje al hacerse más fluido, permanente y consistente.
- En el alumnado se observa un aumento en el nivel de dificultad a lo largo del trabajo, que coincide con la mayor duración y complejidad de las actividades o los tutoriales prácticos finales. Se cambiaron o recortaron algunos recursos didácticos para reducir al máximo posible y conseguir disminuir la desmotivación y facilitar el acceso del usuario.
- Los ejercicios tutoriales no deberían superar los cuatro folios de extensión para que permitan que el proceso de aprendizaje no resulte aburrido, sino divertido y lo más dinámico posible.

Desde el punto de vista de la enseñanza y el aprendizaje, el uso inteligente de las T.I.C. ha fomentado y facilitado un enfoque didáctico interactivo y exploratorio, estimula el desarrollo de

estilos de aprendizaje más activos, y apoya el desarrollo de competencias. Estas capacidades que desarrollan los alumnos llegan a ser valiosas porque se realizan tareas que tienen significado en su experiencia en contextos diversos. Para las T.I.C., las materias del currículo proporcionan contextos especialmente valiosos para desarrollar la competencia digital y del tratamiento de la información.

En relación con los Proyectos desarrollados el resultado ha sido positivo, pese a la deficiente primera impresión del alumnado, aunque se han producido demasiadas faltas de asistencia y retrasos. Siendo para la mayoría del alumnado la primera experiencia con ordenadores personales y periféricos, ha mostrado un incremento de interés y motivación, en paralelo con el aumento del material didáctico que se iba incorporando.

Según la opinión de algunos educadores que expone Arthur D. Efland y otros en *La educación en el arte posmoderno* (pág. 93), contrariamente a ellos, considero que los ordenadores no controlan a los alumnos hasta el extremo de coartar su creatividad, limitar la interacción social y en general reducir el potencial crítico del pensamiento y el aprendizaje, sino todo lo contrario, estoy más de acuerdo con Freedman que expone en dicha publicación “El uso de aplicaciones de pintura en ordenadores personales..., de hecho puede potenciar ciertas facetas del pensamiento alternativo y del sentido crítico”.

14. CONCLUSIONES.

Ya hemos dicho que la calidad de los contextos o entornos educativos que median las T.I.C. se mide por la calidad de la interactividad profesor - alumno-contenidos de aprendizaje y más concretamente, por la calidad de las ayudas educativas que se desarrollan para sostener, orientar y guiar la actividad constructiva del alumno para apropiarse de los contenidos.

A partir de la suma de las valoraciones realizadas, se puede concluir que se ha mejorado los resultados pedagógicos, con las siguientes puntualizaciones:

1. Que el profesor debe concentrarse en intentar comprender qué es lo que los estudiantes pueden y quieren hacer y ayudarles a conseguirlo. Para ello realizará un trabajo de tutorización individualizada mensual.
2. El ordenador no tiene ninguna relevancia, es sólo una máquina que permite tener experiencias enriquecedoras si se utiliza el *software* adecuado.
3. Los estudiantes aprenden con el ordenador cuando éste se convierte en un mediador, que ayuda a dar sentido y a construir el conocimiento que van adquiriendo mediante procesos de reflexión y profundización crítica de los contenidos.
4. Que la mayoría de los capítulos teóricos y los ejercicios tutoriales deben de resumirse más todavía, lo que facilitaría su utilización, distribución y realización en el aula, así como hacer el trabajo mas ameno.
5. Hay que mejorar la secuencia didáctica incluyendo más prácticas interdisciplinares con el resto de los módulos que componen el ciclo formativo: pintura ornamental, revestimientos cerámicos, vitrales...

6. Mejorar la elaboración estética visual de los dos tipos de resúmenes sobre los contenidos teóricos, un destinado al estudiante y otro más extenso para el docente. De manera que sean legibles, pero con diseñando una plantilla modelo más atractiva.
7. Ajustar los ejercicios tutoriales para que no superen los cuatro folios de extensión, de tal forma que permitan que el aprendizaje sea entretenido.
8. Realizar más ejercicios que obliguen a una colaboración interdisciplinar que potencie el trabajo individual, a la vez que propicia la colaboración grupal del alumnado, sin que esto menoscabe el aumento de la dificultad del grado de competencia de forma gradual.
9. Maquetar siguiendo dos estructuras: una enfocada al estudio pormenorizado de los contenidos y otra como si fuera una “chuleta” o resumen para todos los capítulos teóricos y los ejercicios tutoriales. Si los ejercicios son apropiados para su futuro profesional y agradables no sólo lo pasan bien, sino que también aprenden.
10. Ventajas del trabajo colaborativo sobre el aprendizaje tradicional:
 - Se aprende más, se recuerda por más tiempo, se desarrollan habilidades de razonamiento superior y pensamiento crítico, los alumnos se sienten más valorados y confiados.
 - Representa oportunidades para intercambiar ideas, con varias personas, en un intercambio libre, no competitivo y estimulante.
 - Se desarrollan habilidades sociales y de trabajo en equipo.
 - Incluye razonamiento de alto nivel a través de actividades de aprendizaje: solución de problemas, análisis, comprobación de la comprensión, construcción de diagramas de flujo, estimaciones, paráfrasis, organización de información, etc.
11. Los proyectos elaborados han supuesto un paso para crear un contexto que posibilite una mejor comprensión de la propia identidad del alumno y aceptación de la diferencia en un grupo tan “pintoresco”.

La principal lección que se puede extraer de los Proyectos es que el proceso de enseñanza no puede proporcionar una sola interpretación verdadera, sino mas bien tantos niveles interpretativos como alumnos componen el aula.

No obstante, hay que destacar que en el proceso de producción digital siempre está presente la flexibilidad y versatilidad que es consustancial al medio para poder experimentar, gracias a las herramientas disponibles como cortar, pegar, deshacer, cambiar, sustituir, etcétera, y todo esto, sin demasiado trabajo ni esfuerzo. Posibilidades que, modifican el proceso productivo ya que nos podemos ahorrar el esfuerzo intelectual e imaginativo de previsualizar el posible resultado final de la obra, economizando una posible pérdida de tiempo y trabajo baldío, para de repente tener un sin fin de posibilidades tanto durante el proceso como en los acabados finales de la obra, sin “pagar casi nada por ello”.

El *software* empleado ha proporcionado la ampliación y superación de las intenciones originales del alumnado, pues permitían nuevas posibilidades que en algunos casos eran preferibles a la idea o planteamiento inicial.

La interacción entre los alumnos generalmente es un hecho cuando utilizan los ordenadores. En primer lugar, los estudiantes se ayudaban unos a otros a controlar y dominar la utilización del *software* en el proceso de diseño del artefacto visual planificado y fundamentado. En segundo lugar, los estudiantes opinaban mutuamente trabajos y contribuían con sus sugerencias a mejorar. Se seguían las sugerencias, precisamente porque era posible recuperar la imagen original, si el estudiante decidía que las modificaciones no mejoraban la obra. Esto pone de manifiesto la capacidad de los ordenadores de convertir el arte en un proyecto más social y de dispersar al artista, combatiendo así la mitología del genio individual y solitario que supuestamente cimienta la aventura artística. (El arte siempre recicla imágenes; los ordenadores logran que ese proceso se magnifique).

15. PROPUESTAS.

Resulta fundamental la estandarización de los procesos de combinación, empaquetamiento y transferencia de contenidos digitales educativos, para poder compartirlos. Y es necesario realizar más trabajos que aporten datos empíricos y ayuden a la concreción de dicho objetivo.

Los ordenadores son herramientas que permiten hacer cosas y los estudiantes, “animales” que aprenden haciendo, son por tanto el medio ideal a través del cual enfocar la educación en la práctica, una nueva metodología centrada en hacer. Esa deberá ser la base de un curso electrónico que intente renovar la educación que conocemos, en lugar de la utilización del ordenador siguiendo los patrones de los libros de texto convencionales pidiendo respuestas.

El planteamiento pretendido, que se ha expuesto por activa y por pasiva, es que el estudiante aprenda a través de la práctica, que formule preguntas, y que de esta forma deduzca que lo importante no es saber manejar un programa concreto, sino mantener la capacidad de aprender cualquier programa que necesite a lo largo de toda su vida profesional.

Sería altamente ventajoso, la elaboración de más videos tutoriales que permitan al estudiante mantener su propio ritmo de aprendizaje, al tiempo que incita a la curiosidad y la discusión. Se ha de estimular a los estudiantes plantear propuestas, retos y actividades fuera de los programados que sean de su interés personal (técnicas específicas artísticas suyas, pictóricas, fotográficas...

El investigador en base a la experiencia considera que se conseguiría que el proceso enseñanza aprendizaje fuera más ameno, divertido y efectivo. Creemos que este tipo de material facilitaría la labor de tutoría o facilitador del profesor, puesto que liberaría al docente de las tareas realizadas en el material didáctico, otorgándole el tiempo necesario para una enseñanza más personalizada.

Se propone incluir poco a poco más prácticas interdisciplinares, que impliquen de manera activa al resto de los módulos que componen el Plan de estudios: Historia de las Artes Aplicadas al Muro, Dibujo Artístico y Proyectos, Taller de Pintura Ornamental Aplicada al Muro, Taller de Revestimientos Cerámicos, Estucos y Esgrafiados, Taller de vidrieras. ¿Conseguiría este planteamiento proyectual ser una experiencia gratificante para todos los que participan del proceso educativo? La experiencia en todos los casos ha sido muy enriquecedora para la comunidad educativa.

La propuesta está basada en las conclusiones anteriores, es decir, subsana las deficiencias detectadas y amplía el material didáctico (resúmenes, fichas, videos tutoriales...) de esta forma se ha

conseguido la realización de un trabajo que alcanza los objetivos planteados y mejora la calidad educativa.

Los programas informáticos también confronta a los estudiantes con diversos problemas de representación (por ejemplo, de apropiación), configuraciones de aprendizaje móviles y nuevas formas de trabajo. No es difícil escanear una imagen y manipularla en el ordenador o crear una obra de arte conjuntamente con una o varias personas del grupo por medio de la red del aula. Esta es una propuesta factible de realizar en cualquier momento si se dispone de la tecnología adecuada (Intranet y *software*) y un colectivo de estudiantes capaces de generar una obra colectiva bajo la supervisión, o mejor aún, la participación del profesor como uno más.

Los medios informáticos son un instrumento educativo muy recomendable para presentar ante los estudiantes cuestiones y conceptos de características posmodernas que actualmente están cambiando las definiciones del arte, el artista y la educación del arte.

Los nuevos estudios superiores establecen un número de créditos por dedicación fuera del horario lectivo, que mediante la web educativa con el curso virtual se puede cuantificar, con bastante precisión, el tiempo que emplea el alumnado fuera del horario presencial y en consecuencia el número de créditos que corresponden en horario no presencial.

Para concluir, el autor de esta guía se plantea seguir el trabajo iniciado con el nivel básico para continuar con un nivel medio y terminar con un nivel avanzado.

16. BIBLIOGRAFÍA.

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M. (2006). *Esto no son las torres gemelas. Como aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata.
- Ades, D. (2002). *Fotomontaje*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Alonso Erasquin, M., & Matilla, L. (2001). *Imágenes en acción*. Madrid: Akal.
- Bansky, y otros,. (2006). *Spank the Monkey*. Alemania: Die Gestalten Verlag.
- Barthes, R. (1995). *La cámara lucida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Caplin, S. (2003). *Photoshop. Retoque y montaje*. Madrid: Anaya.
- Caplin, S. (2006). *Photoshop CS2. Retoque y montaje*. Madrid: Anaya.
- Chomsky, N., & Ramonet, I. (2003). *Como nos venden la moto*. Barcelona: Icaria.
- Demers, O. (2002). *Técnicas digitales de textura y pintura*. Madrid: Anaya.
- Efland, A., Freedman, K., & Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eismann, K. (2005). *Máscaras y montajes con Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Elliot, J. (1990). *La investigación acción*. Madrid: Morata.
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Morata.
- Ellison, A. (2008). *Tipografía digital*. Barcelona: Parramon ediciones S.A.
- Enkvist, I. (2006). *Repensar la educación*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, S.A.
- Fairey, S. (2006). *Obey*. Berkeley: Ginko Press.
- Fontcuberta Villa, J. (2002). *El beso de judas: fotografía y verdad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (1998). *Ciencia y fricción: fotografía, naturaleza, artificio* (1 ed.). Murcia: Mestizo.
- Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

- Freire, P. (2010). *Pedagogía de la indignación*. Madrid: Morata.
- Gagné, R. B. (1994). *La planificación de la enseñanza: Sus principios*. México: Trillas.
- García Matilla, E. (1990). *Subliminal: Escrito en nuestro cerebro*. Barcelona: Bitacora.
- Gardner, H., & Meler-Orti, F. (1994). *Educación artística y desarrollo humano* (1 ed.). Barcelona: Paidós.
- Gatter, M. (2005). *Listo para Imprenta*. Barcelona: Index Book.
- Graeme Chalmers, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, F. y. (1995). *La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un calidoscopio*. Barcelona: Graó.
- Jiménez, J. (2003). *Teoría del arte*. Madrid: Tecnos.
- Jonassen, D., & McAleese, T. (diciembre de 2005). Recuperado el 2005 de diciembre de 12, de Un manifiesto para un enfoque constructivista de la tecnología en la educación superior: <http://apu.gcal.ac.uk/clti/papers/TMPaper11.html>
- Munich, F. M. (2015). *Franz Mayer of Munich, Inc.* (Franz Mayer of Munich, Inc.) Obtenido de Architectural Glass an Mosaic: <http://www.mayer-of-munich.com/projekte/glasprojekte.shtml>
- Nieto Alcalde, V. (1996). *Vidrieras de Madrid: del Modernismo al art déco*. Madrid: Dirección General de Patrimonio Cultural.
- Padova, T., & Mason, D. (2007). *Corrección del color*. Madrid: Anaya.
- Parsons, M. J. (2002). *Cómo entendemos el arte*. Barcelona: Paidós .
- Poynor, R. (2003). *No más Normas. Diseño Gráfico Posmoderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Romaniello, S. (2003). *Photoshop 7*. Madrid: Anaya.
- Steuer, S. (2002). *Arte y creatividad con Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Strals, N., & Willen, B. (2008). Lettering por la mano. (G. Gili, Ed.) *étapes: diseño y cultura visual*,(3), Págs. 88-99.
- Tagg, J. (2005). *El peso de la representación*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Thuillier, J. (1984). *Los profetas: vidrieras de Sergio de Castro*. Madrid: El Viso.
- Tobón Lindo, M. I., & Zapata Franco, J. C. (Mayo de 2002). Ingeniería Industrial Virtual. *Revista Scientia et Técnica*(19), págs. 89-96.
- Torre, S. d. (2004). *Aprender de los errores: el tramiento didáctico de los errores como estrategia de innovación*. Buenos Aires: Morata.
- Torres Santomé, J. (1994). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículo integrado*. Madrid: Morata.
- verriers, C. e. (13 de enero de 2015). *Enciclopedia de las técnicas del vidrio*. Obtenido de Enciclopedia de las técnicas del vidrio: <http://annuaire.idverre.net:81/ENCYCLODTECH/index.shtml>
- Vila-Grau, J. (1993). *Las vidrieras modernistas catalanas*. Barcelona: Poligrafía.
- Villafañe Gallego, J. (2001). *Introducción a la teoría de la imagen* (5 ed.). Madrid: Ediciones pirámide
- Ward, A., & Smith, C. (2002). *Los trucos y efectos más interesantes de Photoshop*. Madrid: Anaya.
- Wilmore, B. (2003). *Photoshop 7. Avanzado*. Madrid: Anaya.
- Zappaterra, Y. (2008). *Diseño editorial. Periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gilli.

17. ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 55: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO PEDAGÓGICO DE APRENDIZAJE. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	242
FIGURA 56: ORGANIGRAMA DE LA ESTRUCTURA E INTERRELACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURSO “GUÍA PARA CREAR Y MANIPULAR IMÁGENES” REALIZADO EN EL ENTORNO DE APRENDIZAJE VIRTUAL MOODLE ELABORACIÓN PROPIA.	244
FIGURA 57: ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS DEL CURSO VIRTUAL. ELABORACIÓN PROPIA.	248
FIGURA 58: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO DE ENTORNO DE APRENDIZAJE MIXTO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	250
FIGURA 59: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MODELO GAGNÉ APLICADO AL TRABAJO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	251
FIGURA 60: BARRA DE INFORMACIÓN CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	257
FIGURA 61: MENÚ EMERGENTE DE LA BARRA DE ESTADO. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	257
FIGURA 62: MENÚ VISTA.	257
FIGURA 63: PORCENTAJE VISUALIZACIÓN. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	257
FIGURA 64: MENÚ VENTANA PARA ACCEDER AL NAVEGADOR. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	257
FIGURA 65: HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN BÁSICAS Y MOVER. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	258
FIGURA 66: BARRA DE OPCIONES DE MOVER. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	258
FIGURA 67: HERRAMIENTA MOVER Y ACTIVADO MOSTRAR RECTÁNGULO DELIMITADOR. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	259
FIGURA 68: ICONO DE MÁSCARA RÁPIDA. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	259
FIGURA 69: VENTANA DE CANALES. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	260
FIGURA 70: VENTANA DE OPCIONES DEL MODO MÁSCARA RÁPIDA. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	260
FIGURA 71: ICONO VISUALIZACIÓN DE CAPA.	261
FIGURA 72: ICONOS DE BLOQUEO DE CAPAS.	261
FIGURA 73: MENÚ DESPLEGABLE PALETA.	261
FIGURA 74: MODOS DE FUSIÓN Y CONTROL DE OPACIDAD.	261
FIGURA 75: ICONOS INFERIORES.	261
FIGURA 76: CAPA FONDO BLOQUEADA POR DEFECTO.	261
FIGURA 77: REPRESENTACIÓN DE TRANSPARENCIA CON CUADROS.	261
FIGURA 78: AJUSTE DE OPACIDAD DE RELLENO.	261
FIGURA 79: ICONO ENCAJAR IMAGEN EN PANTALLA.	262
FIGURA 80: CAMBIAR NOMBRE A CAPA FONDO.	262
FIGURA 81: ICONO Y CUADRO DE DIÁLOGO PARA CREAR NUEVA CAPA.	262
FIGURA 82: PULSAR X PARA CONMUTAR COLORES.	262
FIGURA 83: PASO 6 DEL EJEMPLO.	262
FIGURA 84: POLÍGONO CON LA OPCIÓN RELLENAR PÍXELES ACTIVA Y COLOR AMARILLO.	262
FIGURA 85: CUADROS DE DIÁLOGO DE EDICIÓN \ CONTORNEAR Y OPCIONES DE FORMA.	262
FIGURA 86: RESULTADO FINAL.	262
FIGURA 87: SECCIONES MODOS DE FUSIÓN, SEPARADAS POR LÍNEAS HORIZONTALES. CAPTURA DE PANTALLA. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	263
FIGURA 88: CONTROLES OPACIDAD DE LA PALETA CAPAS. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	269
FIGURA 89: ICONO MINIATURA DE LA MÁSCARA EN BLANCO Y EN NEGRO. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	269
FIGURA 90: ACTIVAR O DESACTIVAR UNA MÁSCARA DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	270
FIGURA 91: ICONOS DE IMAGEN Y MÁSCARA DE CAPA ENLAZADOS POR UN ESLABÓN. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	270
FIGURA 92: PALETA DE PINCELES Y OPCIONES. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	271

FIGURA 93: LA BARRA DE OPCIONES PINCELES. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.....	271
FIGURA 94: PESTAÑA DE PINCELES. CAPTURA DE PANTALLA DE ELABORACIÓN PROPIA.	272
FIGURA 95: ICONO TRAZADOS. CAPTURA PANTALLA.	273
FIGURA 96: ICONO PLUMA. CAPTURA PANTALLA.....	273
FIGURA 97: PALETA DE TRAZADOS. CAPTURA DE PANTALLA	273
FIGURA 98: OPCIONES DE LA PARTE INFERIOR DE LA PALETA DE TRAZADOS. CAPTURA DE PANTALLA.	273
FIGURA 99: MENÚ DESPLEGABLE DE LA PALETA TRAZADOS. CAPTURA DE PANTALLA.....	273
FIGURA 100: OPCIONES TRAZADO. CAPTURA DE PANTALLA.	273
FIGURA 101: ICONO HERRAMIENTA PLUMA DE FORMA LIBRE. CAPTURA PANTALLA.	273
FIGURA 102: ACTIVACIÓN OPCIÓN MAGNÉTICO. CAPTURA PANTALLA.	273
FIGURA 103: AÑADIR PUNTO DE ANCLA. CAPTURA PANTALLA.	274
FIGURA 104: ELIMINAR PUNTO DE ANCLA. CAPTURA PANTALLA.	274
FIGURA 105: CONVERTIR PUNTO DE ANCLA. CAPTURA PANTALLA.	274
FIGURA 106: SELECCIÓN DE TRAZADO. CAPTURA PANTALLA.....	274
FIGURA 107: SELECCIÓN DIRECTA. CAPTURA PANTALLA.	274
FIGURA 108: LA BARRA DE OPCIONES DE LA HERRAMIENTA PLUMA.....	274
FIGURA 109: BARRA DE OPCIONES DE HERRAMIENTA SELECCIÓN TRAZADOS. CAPTURA PANTALLA.	275
FIGURA 110: OPCIONES DE COMBINACIÓN DE TRAZADO. CAPTURA PANTALLA.	276
FIGURA 111: MINIATURA EN LA PALETA TRAZADOS DENOMINADA TRAZADO EN USO. CAPTURA PANTALLA.	276
FIGURA 112: MENÚ EMERGENTE DE LA PALETA TRAZADOS. CAPTURA PANTALLA.	276
FIGURA 113: ICONOS PARTE INFERIOR DE LA PALETA TRAZADOS. CAPTURA PANTALLA.....	277
FIGURA 114: PALETA DE CANALES. CAPTURA PANTALLA.	279
FIGURA 115: ICONO GUARDAR SELECCIÓN COMO CANAL. CAPTURA PANTALLA.	280
FIGURA 116: APARECE UN ICONO CON UNA F EN CURSIVA A LA DERECHA DE SU NOMBRE EN LA PALETA DE CAPAS. CAPTURA PANTALLA.	281
FIGURA 117: CUADRO DE DIÁLOGO DE OPCIONES DE FUSIÓN. CAPTURA PANTALLA.....	281
FIGURA 118: CUADRO DE DIÁLOGO ESTILO DE CAPA. CAPTURA PANTALLA.	282
FIGURA 119: ICONO NUEVO ESTILO. CAPTURA PANTALLA.	283
FIGURA 120: MENÚ EMERGENTE EN LA PALETA ESTILOS. CAPTURA PANTALLA.	283
FIGURA 121: ICONOS HERRAMIENTA TEXTO Y CAPAS DE TEXTO. CAPTURA PANTALLA.	285
FIGURA 122: BARRA DE OPCIONES DE LA HERRAMIENTA TEXTO. CAPTURA PANTALLA.	285
FIGURA 123: VARIACIONES DE HERRAMIENTA TEXTO. PULSAR EN LA ESQUINA INFERIOR DCHA. CAPTURA PANTALLA.....	285
FIGURA 124: ICONO PARA ACCEDER A LAS PALETAS CARÁCTER O PÁRRAFO. CAPTURA PANTALLA.....	285
FIGURA 125: MENÚ EMERGENTE DE LAS PALETAS CARÁCTER O PÁRRAFO. CAPTURA PANTALLA.	285
FIGURA 126: ICONO DEFORMACIONES DEL TEXTO Y SU CUADRO DE DIÁLOGO. CAPTURA PANTALLA.	286
FIGURA 127: MENÚ FILTRO LICUAR. CAPTURA PANTALLA.	290
FIGURA 128: ILUSTRACIÓN DE TUTORIALES. ELABORACIÓN PROPIA.	293
FIGURA 129: IMAGEN DE UN FICTICIO RESULTADO FINAL. ELABORACIÓN PROPIA.	295
FIGURA 130: IMAGEN ARCHIVO INICIAL TUTORIAL01_SELECCIONES.TIF. ELABORACIÓN PROPIA.....	295
FIGURA 131: FIGURA T1.1.: EL ARCHIVO TUTORIAL01_SELECCIONES.TIF. ELABORACIÓN PROPIA.	296
FIGURA 132: FIGURA T1.2. UTILIZAMOS LA PALETA NAVEGADOR PARA VER EL TRAJE O ROPA. CAPTURA DE PANTALLA.....	296
FIGURA 133: FIGURA T1.3.	296
FIGURA 134: FIGURA T1.4.	296
FIGURA 135: FIGURA T.1.5. SELECCIÓN CON MARCO ELÍPTICO. CAPTURA DE PANTALLA.	296
FIGURA 136: FIGURA T1.6. EL ROSTRO COLOCADO SOBRE EL ROPAJE. ELABORACIÓN PROPIA.....	297
FIGURA 137: FIGURA T1.8. SELECCIÓN DEL OJO IZQDO. CAPTURA DE PANTALLA.....	297
FIGURA 138: FIGURA E1.7. ELEGIR UNA PROPORCIÓN FIJA. CAPTURA DE PANTALLA.....	297
FIGURA 139: FIGURA T1.9. OJO COLO-CADO SOBRE EL ROSTRO, UTILIZANDO UNA TRANSI-CIÓN POR CALADO. CAPTURA DE PANTALLA.	297
FIGURA 140: FIGURA T1.10. SELECCIÓN DEL OJO CON LA OPCIÓN ESTILO TAMAÑO FIJO. CAPTURA DE PANTALLA.....	297
FIGURA 141: FIGURA T1.11. OJOS SOBRE EL ROSTRO UTILIZANDO CON CALADO UNA TRANSICIÓN GRADUAL. CAPTURA DE PANTALLA.	297

FIGURA 142: FIGURA T1.12. SELECCIÓN CON LA OPCIÓN CALAR ACTIVA Y ESTILO TAMAÑO FIJO. CAPTURA DE PANTALLA.	297
FIGURA 143: FIGURA T1.13. LA NARIZ SELECCIONADA. CAPTURA DE PANTALLA.	298
FIGURA 144: FIGURA T1.14. ESTABLECER EL TAMAÑO DE LA BOCA. CAPTURA DE PANTALLA.	298
FIGURA 145: FIGURA T1.15. CAPTURA DE PANTALLA.	298
FIGURA 146: FIGURA T1.16. SÓLO ESTÁ SELECCIONADA UNA PARTE DE LAS CEJAS. CAPTURA DE PANTALLA.	299
FIGURA 147: FIGURA T1.17. PELO SELECCIONADO CON LA HERRAMIENTA LAZO MAGNÉTICO. OBSERVE LOS LUGARES EN LOS CUALES EL BORDE NO SE HA SELECCIONADO CON PRECISIÓN. PUEDE PERFECCIONAR ESTAS ÁREAS MÁS TARDE, RESTANDO O AÑADIENDO A LA SELECCIÓN USANDO LA HERRAMIENTA LAZO. CAPTURA DE PANTALLA.	299
FIGURA 148: FIGURA T1.18. CUADRO DE DIÁLOGO DE CONTRAER SELECCIÓN. CAPTURA DE PANTALLA.	299
FIGURA 149: FIGURA T1.19. CAPTURA DE PANTALLA.	300
FIGURA 150: FIGURA T1.20. EL CONTORNO DEL ADORNO. CAPTURA DE PANTALLA. CAPTURA DE PANTALLA.	300
FIGURA 151: FIGURA T1.21. CAPTURA DE PANTALLA.	300
FIGURA 152: FIGURA T1.22. CAPTURA DE PANTALLA.	300
FIGURA 153: FIGURA 102: FIGURA T1.23. EL RECUADRO DELIMITADOR DE LA HERRAMIENTA RECORTAR. CAPTURA DE PANTALLA.	301
FIGURA 154: FIGURA T1.24. EL BORDE DE SELECCIÓN CALADO. CAPTURA DE PANTALLA.	301
FIGURA 155: FIGURA T1.25. ELEGIR UN COLOR EN LA PALETA MUESTRAS. CAPTURA DE PANTALLA.	301
FIGURA 156: FIGURA T1.26. CAPTURA DE PANTALLA.	301
FIGURA 157: FIGURA T1.27. CAPTURA DE PANTALLA.	302
FIGURA 158: FIGURA T1.28. CAPTURA DE PANTALLA.	302
FIGURA 159: FIGURA T1.29. CAPTURA DE PANTALLA.	302
FIGURA 160: POSIBLE IMAGEN FINAL COMPLETA. ELABORACIÓN PROPIA.	303
FIGURA 161: PRIMERA IMAGEN INDIVIDUAL. ELABORACIÓN PROPIA.	303
FIGURA 162: IMAGEN INICIAL DEL SEGUNDO TUTORIAL. ELABORACIÓN PROPIA.	303
FIGURA 163: FIGURA T2.1. IMAGEN INICIAL.	304
FIGURA 164: FIGURA T2.2. IMAGEN FINAL. CAPTURA DE PANTALLA.	304
FIGURA 165: FIGURA T2.3. FILTROS CUARTEADO Y TAMPÓN E IMAGEN FINAL COLOREADA. CAPTURAS DE PANTALLA.	304
FIGURA 166: FIGURA T2. 1  ICONO PARA CANCELAR O APROBAR EL RECORTE. CAPTURA DE PANTALLA.	305
FIGURA 167: FIGURA T2.3. CAPTURA DE PANTALLA.	305
FIGURA 168: FIGURA T2.2. RESULTADO DEL RECORTE. CAPTURA DE PANTALLA.	305
FIGURA 169: FIGURA T2.4. CAPTURA DE PANTALLA.	305
FIGURA 170: FIGURA T2.6. FILTRO CUARTEADO. CAPTURA DE PANTALLA.	305
FIGURA 171: FIGURA T2.5. ICONO CREAR UNA CAPA NUEVA. CAPTURA DE PANTALLA.	305
FIGURA 172: FIGURA T2.7. CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 173: FIGURA T2.9. CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 174: FIGURA T2.8. CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 175: FIGURA T2.10. CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 176: FIGURA T2.12 CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 177: FIGURA T2.11. CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 178: FIGURA T2.14 CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 179: FIGURA T2.13. CAPTURA DE PANTALLA.	306
FIGURA 180: FIGURA T2.16. CAPTURA DE PANTALLA.	307
FIGURA 181: FIGURA T2.15. CAPTURA DE PANTALLA.	307
FIGURA 182: FIGURA T2.17. CAPTURA DE PANTALLA.	307
FIGURA 183: FIGURA T2.18. CAPTURA DE PANTALLA.	307
FIGURA 184: FIGURA T2.20. CAPTURA DE PANTALLA.	307
FIGURA 185: FIGURA T2.19. CAPTURA DE PANTALLA.	307
FIGURA 186: FIGURA T2.21 CAPTURA DE PANTALLA.	308
FIGURA 187: FIGURA T2.22. CAPTURA DE PANTALLA.	308
FIGURA 188: FIGURA T2.23. CAPTURA DE PANTALLA.	308
FIGURA 189: FIGURA T2.25. CAPTURA DE PANTALLA.	308

FIGURA 190: FIGURA T2.24. IMAGEN FINAL. ELABORACIÓN PROPIA.	308
FIGURA 191: RESULTADOS DE LOS MODOS DE FUSIÓN DE CAPA NORMAL, LUZ SUAVE Y SUPERPONER. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	309
FIGURA 192: SELECCIÓN Y CREACIÓN DE CAPA MEDIANTE CAPA VÍA COPIAR. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	309
FIGURA 193: IMAGEN INICIAL TUTORIAL 3. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	309
FIGURA 194: FIGURA T3.1. CAPA NUEVA. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	310
FIGURA 195: FIGURA T3.1. IMAGEN BASE. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	310
FIGURA 196: FIGURA T3.5. MULTIPLICAR. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	310
FIGURA 197: FIGURA T3.3. TEJIDO ESTAMPADO. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	310
FIGURA 198: FIGURA T3.4. AGRUPACIÓN. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 199: FIGURA T3.6. TRAMA. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 205: FIGURA T3.7. SUPERPONER. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 205: FIGURA T3.8. ACLARAR. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 205: FIGURA T3.9. OSCURECER. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 205: FIGURA T3.10. LUZ INTENSA. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 205: FIGURA T3.11. LUZ SUAVE. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 205: FIGURA T3.12. SUBEXPONER. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	311
FIGURA 206: POSIBLE RESULTADO FINAL. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	313
FIGURA 207: IMAGEN DE INSECTO Y MÁSCARA DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	313
FIGURA 208: IMAGEN INICIAL DE ATAÚD. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	313
FIGURA 209: IMAGEN INICIAL DE CRUZ. GOOGLE IMÁGENES.	313
FIGURA 210: FIGURA T4.1. IMAGEN DEL CANAL Y LA PALETA CAPAS. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	314
FIGURA 211: FIGURA. T4.2. CAPTURA DE PANTALLA GOOGLE IMÁGENES.	314
FIGURA 212: FIGURA. T4.3. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	314
FIGURA 213: FIGURA T4.5 CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	314
FIGURA 214: FIGURA T4.4. EL CUADRO DE DIALOGO ELIMINAR HALOS. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	314
FIGURA 215: FIGURA T4.6. ZONA SELECCIONADA POR LAZO POLIGONAL Y DEGRADADO LINEAL EN LA MÁSCARA DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	315
FIGURA 216: FIGURA T4.7. EL EFECTO DE TRANSPARENCIA CREADO POR LA MÁSCARA DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	315
FIGURA 217: FIGURA T4.8. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	315
FIGURA 218: FIGURA T4.9.	315
FIGURA 219: FIGURA T4.10. UTILIZACIÓN DE LA OPCIÓN OCULTAR TODAS DEL MENÚ CAPA >AÑADIR MÁSCARA DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	315
FIGURA 220: FIGURA T4.11. SELECCIÓN DEL AGUA Y EFECTO DEL FILTRO. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	315
FIGURA 221: FIGURA T4.12. EL EFECTO DEL FILTRO ZIGZAG. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	315
FIGURA 222: FIGURA T.4.15. OPCIONES CAPA DE AJUSTE CURVAS. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	316
FIGURA 223: FIGURA T.4.16 CRUZ FINALIZADA. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	316
FIGURA 224: FIGURA T4.14. ESTILO DE CAPA, OPCIONES RESPLANDOR EXTERIOR. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	316
FIGURA 225: FIGURA T4.13. ADAPTACIÓN DE LA CRUZ AL TAMAÑO Y A LA PERSPECTIVA DEL ATAÚD. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	316
FIGURA 226: FIGURA T4.18. LA IMAGEN TERMINADA. CAPTURA DE PANTALLA ELABORACIÓN PROPIA.	316
FIGURA 227: FIGURA T4.17. OPCIONES CAPA DE AJUSTE TONO/SATURACIÓN.	316
FIGURA 228: DETALLE DE CARTEL UBICADO. ELABORACIÓN PROPIA.	317
FIGURA 229: IMAGEN INICIAL DE FACHADA ESCUELA Y UBICACIÓN DEL CARTEL. ELABORACIÓN PROPIA.	317
FIGURA 230: IMAGEN DEL CARTEL. ELABORACIÓN PROPIA.	317
FIGURA 231: FIGURA T5.1. IMAGEN FACHADA INICIAL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	318
FIGURA 232: FIGURA T5.2. IMAGEN CARTEL FACHADA.TIF. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	318
FIGURA 233: FIGURA T5.3. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	318

FIGURA 234: FIGURA T5.4. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	318
FIGURA 235: FIGURA T5.6. DIFERENTES OPCIONES DE UBICACIÓN DEL CARTEL EN FACHADAS. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	319
FIGURA 236: POSIBLE RESULTADO FINAL. ELABORACIÓN PROPIA.	321
FIGURA 237: IMAGEN DEL FUTURO ESPACIO DEL VITRAL. ELABORACIÓN PROPIA.	321
FIGURA 238: IMAGEN INICIAL DEL CARTEL PARA EL VITRAL. ELABORACIÓN PROPIA.	321
FIGURA 239: FIGURA T6.1. IMAGEN INICIAL, CARTEL Y SUPERPOSICIÓN DE AMBAS. CAPTURAS DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	322
FIGURA 240: FIGURA T6.2. ESCALADO. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	322
FIGURA 241: FIGURA T6.3. POSICIONAMIENTO. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	322
FIGURA 242: FIGURA T6.4. OPACIDAD. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	323
FIGURA 243: FIGURA T6.5. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	323
FIGURA 244: FIGURA T6.6. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	323
FIGURA 245: FIGURA T6.7. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	323
FIGURA 246: FIGURA T6.8. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	323
FIGURA 247: FIGURA T6.10. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	323
FIGURA 248: UN POSIBLE RESULTADO FINAL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	325
FIGURA 249: CAPA PINTURA FLORES. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	325
FIGURA 250: BOCETO INICIAL. CAPTURAS DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	325
FIGURA 251: IMAGEN INICIAL. ELABORACIÓN PROPIA.	325
FIGURA 252: FIGURA T7.1. BASE PINCEL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	326
FIGURA 253: FIGURA T7.2. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	326
FIGURA 254: FIGURA T7.3. UTILICE LA FOTOGRAFÍA TUESTO INICIAL.TIF COMO REFERENCIA HASTA CONSEGUIR UN RESULTADO SIMILAR A LA REPRESENTACIÓN PICTÓRICA. CAPTURAS DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	326
FIGURA 255: FIGURA T7.5. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	326
FIGURA 256: FIGURA T7.6. DIBUJE UN ESBOZO DE LAS FORMAS Y LÍNEAS PRINCIPALES. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	326
FIGURA 257: FIGURA T7.4. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	326
FIGURA 258: FIGURA T7.7. DIBUJE TRAZOS DESIGUALES Y DESPREOCUPADOS PARA LAS FLORES, EL TUESTO Y TRAZOS FINOS PARA EL PARQUET DEL SUELO. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	327
FIGURA 259: FIGURA T7.8. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	327
FIGURA 260: FIGURA T7.9. DIBUJE LAS HOJAS CON EL PINCEL PERSONALIZADO HOJA TUESTO FINAL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	327
FIGURA 261: FIGURA T7.10 CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	327
FIGURA 262: FIGURA T7.11. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	327
FIGURA 263: FIGURA T7.13. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	328
FIGURA 264: FIGURA T7.12. PINTE LOS PÉTALOS Y PISTILOS CON EL PINCEL SALPICADURA. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	328
FIGURA 265: FIGURA T7.14.PERFILE EL TUESTO Y AÑADA LUMINOSIDAD. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	328
FIGURA 266: FIGURA T7.15. PINTE PRIMERO A GROSU MODO LOS DETALLES DEL SUELO DE PARQUET Y TOMAMOS MUESTRAS DE COLOR CON EL CUENTA GOTAS DE LA IMAGEN ORIGINAL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	329
FIGURA 267: FIGURA T7.16. UN POSIBLE RESULTADO FINAL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	329
FIGURA 268: APLICACIÓN DE CANALES ALFA, FILTRO SEMITONO Y MASCARA VECTORIAL DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	331
FIGURA 269: IMAGEN INICIAL Y CAPA REALIZADA CON TRAZADOS Y PINCEL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	331
FIGURA 270: RESULTADO FINAL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	331
FIGURA 271: FIGURA T8.2. CAPTURA DE PANTALLA.	332
FIGURA 272: FIGURA T8.3. CAPTURA DE PANTALLA.	332
FIGURA 273: FIGURA T8.5. CAPTURA DE PANTALLA.	332
FIGURA 274: FIGURA T8.4. CAPTURA DE PANTALLA.	332
FIGURA 275: FIGURA T8.7. CAPTURA DE PANTALLA.	332

FIGURA 276: FIGURA T8.6. CAPTURA DE PANTALLA.	332
FIGURA 277: FIGURA T8.9. CAPTURA DE PANTALLA.	332
FIGURA 278: FIGURA T8.8. CAPTURA DE PANTALLA.	332
FIGURA 279: FIGURA T8.10. CAPTURA DE PANTALLA.	333
FIGURA 280: FIGURA T8.11. CAPTURA DE PANTALLA.	333
FIGURA 281: FIGURA T8.12. CAPTURA DE PANTALLA.	333
FIGURA 282: FIGURA T8.14. CAPTURA DE PANTALLA.	333
FIGURA 283: FIGURA T8.13. CAPTURA DE PANTALLA.	333
FIGURA 284: FIGURA T8.15. CAPTURA DE PANTALLA.	333
FIGURA 285: FIGURA T8.16. CAPTURA DE PANTALLA.	334
FIGURA 286: FIGURA T8.17. CAPTURA DE PANTALLA.	334
FIGURA 287: FIGURA T8.18. CAPTURA DE PANTALLA.	334
FIGURA 288: FIGURA T8.19. CAPTURA DE PANTALLA.	334
FIGURA 289: FIGURA T8.20. Y T8.21. CAPTURAS DE PANTALLA.	334
FIGURA 290: FIGURA T8.23. CAPTURA DE PANTALLA.	334
FIGURA 291: FIGURA T8.22. CAPTURA DE PANTALLA.	334
FIGURA 292: FIGURA T8.25. CAPTURA DE PANTALLA.	335
FIGURA 293: FIGURA T8.24. CAPTURA DE PANTALLA.	335
FIGURA 294: FIGURA T8.26. CAPTURA DE PANTALLA.	335
FIGURA 295: FIGURA T8.27. CAPTURA DE PANTALLA.	335
FIGURA 296: FIGURA T8.28. CAPTURA DE PANTALLA.	335
FIGURA 297: FIGURA T8.29. CAPTURA DE PANTALLA.	335
FIGURA 298: FIGURA T8.30. CAPTURA DE PANTALLA.	335
FIGURA 299: FIGURA T8.31. CAPTURA DE PANTALLA.	336
FIGURA 300: FIGURA T8.32. CAPTURA DE PANTALLA.	336
FIGURA 301: FIGURA T8.33. CAPTURA DE PANTALLA.	336
FIGURA 302: FIGURA T8.34. CAPTURA DE PANTALLA.	336
FIGURA 303: FIGURA T8.36. CAPTURA DE PANTALLA.	336
FIGURA 304: FIGURA T8.37. CAPTURA DE PANTALLA.	336
FIGURA 305: FIGURA T8.35.	336
FIGURA 308: LA IMAGEN INICIAL ES LA FINAL DEL ANTERIOR. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	337
FIGURA 309: POSIBLE RESULTADO DE APLICAR ESTILOS DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA.	337
FIGURA 307: CUADRO DE DIÁLOGO DE ESTILOS DE CAPA Y RESULTADO. CAPTURA DE PANTALLA.	337
FIGURA 306: IMAGEN FINAL DEL TUTORIAL. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	337
FIGURA 310: FIGURA T9.1. IMAGEN INICIAL Y RESULTADO TRAS LA APLICACIÓN DE ESTILOS DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	338
FIGURA 311: FIGURA. T9.2. RESULTADO DE APLICAR ESTILOS DE CAPA LA CAPA "DIBUJO". CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	338
FIGURA 312: FIGURA 236: FIGURA. T9.3. CAPTURA DE PANTALLA.	339
FIGURA 313: FIGURA T9.4. CAPA "DIBUJO" CON ESTILOS Y ZONAS BORRADAS Y CAPA "DIBUJO COMPLETO SIN GAFAS". CAPTURA DE PANTALLA.	339
FIGURA 314: FIGURA T9.5. CAPA "CAMISETA" CON ESTILOS DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA.	339
FIGURA 315: FIGURA T9.6. CAPTURA DE PANTALLA.	339
FIGURA 316: FIGURA T9.7. CAPTURA DE PANTALLA.	340
FIGURA 317: FIGURA T9.8. CAPTURA DE PANTALLA.	340
FIGURA 318: CUADRO DIÁLOGO CON LAS OPCIONES DEL FILTRO DESPLAZAR. CAPTURA DE PANTALLA.	341
FIGURA 319: IMAGEN FINAL CON SELECCIÓN DE PERSONAJES PARA MÁSCARA DE CAPA. CAPTURA DE PANTALLA.	341
FIGURA 320: CUADRO DE DIÁLOGO PARA SELECCIONAR EL MAPA DE DESPLAZAMIENTO. CAPTURA DE PANTALLA.	341
FIGURA 321: IMAGEN INICIAL TUTORIAL: CAPTURA DE PANTALLA. ELABORACIÓN PROPIA.	341
FIGURA 322: FIGURA T10.1. IMAGEN INICIAL. CAPTURA DE PANTALLA.	342
FIGURA 323: FIGURA T10.2. CAPTURA DE PANTALLA.	342
FIGURA 324: FIGURA T10.3. CAPTURA DE PANTALLA.	342
FIGURA 325: FIGURA T10.4. CAPTURA DE PANTALLA.	342

FIGURA 326: FIGURA T10.5. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 327: FIGURA T10.6. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 328: FIGURA T10.10. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 329: FIGURA T10.11. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 330: FIGURA T10.12. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 331: FIGURA T10.9. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 333: FIGURA T10.7. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 333: FIGURA T10.8. CAPTURA DE PANTALLA.....	343
FIGURA 334: FOTOGAMA DEL VIDEO SOBRE LA VIOLENCIA DE GÉNERO. AUTORA: MARINA MELLADO.	345
FIGURA 335: TRABAJO REALIZADO POR VICENTE MONFORT.....	345
FIGURA 336: VITRALES REALIZADOS POR WIN DELVOYE.GOOGLE IMÁGENES.....	355
FIGURA 337: VITRAL REALIZADO POR WIN DELVOYE. GOOGLE IMÁGENES	356
FIGURA 338: VITRAL REALIZADO POR WIN DELVOYE. GOOGLE IMÁGENES.	357
FIGURA 339: GILBERT & GEORGE, "HANDBALL". GOOGLE IMÁGENES.....	358
FIGURA 340: GILBERT & GEORGE, "ABODE". GOOGLE IMÁGENES"	358
FIGURA 341: GILBERT & GEORGE, "CHRISTIAN ENGLAND." GOOGLE IMÁGENES".....	358
FIGURA 342: AUTOR: MIGUEL ÁNGEL HONRUBIA DELGADO.	359
FIGURA 343: AUTORA: NURIA CORREDERA MERINO.....	359
FIGURA 344: AUTORA: NATALIA VILLAR LINZOAIN.	359
FIGURA 345: AUTORA: MARÍA EUGENIA MARTÍN MADRAZO.	359
FIGURA 346: AUTORA: MARIA PÉREZ FORISCOT.	360
FIGURA 347: AUTORA: MIRJA PAPE.	360
FIGURA 348: AUTORA: ITZIAR MARTÍN JAUREGUIZAR.	360
FIGURA 349: AUTORA: MERCEDES TELLO GÓMEZ.....	361
FIGURA 350: AUTORA: MÓNICA MAZARRACÍN BAYÓN.	361
FIGURA 351: FIGURA P2.1. JOAN FONTCUBERTA SE PRESENTA COMO ASTRONAUTA RUSSO. GOOGLE IMÁGENES.	363
FIGURA 352: FIGURA P2.2. FOTOGRAFÍA ORIGINAL VENDIDA EN SOTHEBY'S DE NUEVA YORK EL 11 DE DICIEMBRE DE 1993. ESTÁ FECHADA EN 7 DE NOVIEMBRE DE 1967 Y FIRMADA, DE IZQUIERDA A DERECHA, POR LEONOV, NIKOLAYEV, ISTOCHNIKOV, ROZHDESTVENSKY, BEREGOVVOI Y SHATALOV. GOOGLE IMÁGENES.	364
FIGURA 353: FIGURA P2.3. LA MISMA IMAGEN, MANIPULADA, TAL COMO FUE PUBLICADA EN EL LIBRO "RUMBO A LAS ESTRELLAS" DE BORIS ROMANENKO. GOOGLE IMÁGENES.	364
FIGURA 354: FIGURA P2.4. GEORGE W. BUSH LE DA LA EXTREMAUNCIÓN AL DICTADOR IRAQUÍ SADAM HUSEIN. GOOGLE IMÁGENES.	365
FIGURA 355: FIGURA P2.5. BUZZ ALDRIN SALUDA A LA BANDERA DE LOS ESTADOS UNIDOS EN LA LUNA. MISIÓN APOLO 11. 20 DE JULIO DE 1969. AUTOR NEIL A. ARMSTRONG. GOOGLE IMÁGENES.	366
FIGURA 356: FIGURA P2.6. HUELLA DEL ASTRONAUTA BUZZ ALDRIN REALIZADA POR ÉL. GOOGLE IMÁGENES.	367
FIGURA 357 (ACASO M. , ESTO NO SON LAS TORRES GEMELAS. COMO APRENDER A LEER LA TELEVISIÓN Y OTRAS IMÁGENES, 2006): <i>PORTADA PRESENTACIÓN EN FLASH DEL PROYECTO "MENTIRA VISUAL"</i>	368
FIGURA 358: REALIZADO POR ANA HERRERA ÁLAMO.....	368
FIGURA 359: "INTERCAMBIO CULTURAL" DE ANA HERRERA ÁLAMO.	369
FIGURA 360: VERÓNICA SIMÓN TESO CON UNA MENTIRA PERIODÍSTICA.....	369
FIGURA 361: AUTORA REGINA COBO QUINTA.S.....	370
FIGURA 362: AUTORA ISABEL ARANDA.....	370
FIGURA 363: AUTORA MARTA SÁNCHEZ RIVERA.....	370
FIGURA 364: AUTOR FRANCISCO LEÓN RODRÍGUEZ GALLARDO.....	370
FIGURA 365: AUTOR VICENTE MONFORT.....	383
FIGURA 366: AUTORA: MARÍA CHÁVEZ CRIADO.....	384
FIGURA 367: AUTORA: MARINA MELLADO, VIDEO SOBRE LA VIOLENCIA DE GÉNERO.....	384
FIGURA 368: REALIZADO POR ERIKA AGUILAR.	385
FIGURA 369: AUTOR: CARLOS ESCUDERO SORIA.....	385
FIGURA 370: REALIZADO POR OSCAR DOMÍNGUEZ.	385
FIGURA 371: FIGURA P4.1. STENCIL EN BUENOS AIRES, ARGENTINA. GOOGLE IMÁGENES.....	391

FIGURA 372: FIGURA P4.2. PLANTILLA REALIZADA POR BANKSY, UNO DE LOS MÁS EMBLEMÁTICOS ARTISTAS URBANOS. GOOGLE IMÁGENES.	391
FIGURA 373: FIGURA P4.3. FRANK SHEPARD FAIREY MEJOR CONOCIDO COMO OBEY ES UN ARTISTA QUE EMPEZÓ PEGANDO STICKERS DEL LUCHADOR ESTADUNIDENSE "OBEY THE GIANT". GOOGLE IMÁGENES.	391
FIGURA 374: FIGURA P4.4. MOVIMIENTO 15-M: LOS CIUDADANOS EXIGEN RECONSTRUIR LA DEMOCRACIA, CON UN ADVERSARIO COMÚN: LOS POLÍTICOS Y BANQUEROS. GOOGLE IMÁGENES.	392
FIGURA 375: PORTADA MANIFESTACIÓN Y ACCIÓN. HTTP://WWW.TRANSVERSALIA.NET/INDEX.PHP?OPTION=COM_CONTENT&TASK=VIEW&ID=23&ITEMID=49	393
FIGURA 376: FIGURA P4.5. HOMBRE DESNUDO, IMAGEN OBRA DE BASNKY, EN PARK STREET, BRISTOL, INGLATERRA, EN LA PARED DE UNA CLÍNICA DE ENFERMEDADES SEXUALES. SEGÚN CONSULTA POPULAR EFECTUADA, EL AYUNTAMIENTO HA DECIDIDO QUE ESTA IMAGEN NO SERÁ BORRADA. GOOGLE IMÁGENES.	394
FIGURA 377: FIGURA P4.6. PLANTILLA DE BANSKY CON UN GUIÑO A KEITH HARING. GOOGLE IMÁGENES.	395
FIGURA 378: FIGURA P4.7. KEITH HARING CON LA PINTURA QUE REALIZO EN EL METRO. GOOGLE IMÁGENES.	395
FIGURA 379: FIGURA P4.8. EL MURAL FORMA PARTE DE UN TOTAL DE 70 QUE EL INIMITABLE KEITH CREÓ EN HOSPITALES Y CENTROS PARA NIÑOS ALREDEDOR DEL MUNDO. PINTADO EN UN SOLO DÍA, INCORPORA CARACTERES Y ANIMALES QUE LLENARAN SUS CUADERNOS DE DIBUJOS DURANTE SU NIÑEZ.	396
FIGURA 380: FIGURA P4.9. EL MURAL FORMA PARTE DE UN TOTAL DE 70 QUE EL INIMITABLE. GOOGLE IMÁGENES.	396
FIGURA 381: FIGURA P5.1. JARRÓN RUBIN. PODEMOS PERCIBIR LA FIGURA Y EL FONDO DE MANERA ALTERNATIVA. GOOGLE IMÁGENES.	399
FIGURA 382: FIGURA P5. 2. DIBUJO DE TRES ROSTROS EN UNO. GOOGLE IMÁGENES.	399
FIGURA 383: FIGURA P5.3. ROSTRO DE MUJER Y SAXOFONISTA. GOOGLE IMÁGENES.	399
FIGURA 384: FIGURA P5.4. GRAN PARANOICO DE S. DALÍ. GOOGLE IMÁGENES.	400
FIGURA 385: FIGURA P5. 7. LA CARA DE LA GUERRA DE DALÍ. GOOGLE IMÁGENES.	400
FIGURA 386: FIGURA P5.5. EL "TRIBAR" DE R. PENROSE. FIGURA TRIANGULAR TRIDIMENSIONAL IMPOSIBLE. GOOGLE.....	400
FIGURA 387: FIGURA P5. 6. CREACIONES DE BANKSY. GOOGLE IMÁGENES.	400
FIGURA 388: FIGURA P5.8. TRAMPANTOJO EN LA CARRETERA. GOOGLE IMÁGENES.	401
FIGURA 389: FIGURA P5.9. TRAMPANTOJO EN MURO. GOOGLE IMÁGENES.	401
FIGURA 390: FIGURA P5. 10. EJEMPLO DE IMAGEN. GOOGLE IMÁGENES.	401
FIGURA 391: PORTADA UNIDAD DIDÁCTICA SOBRE ARTE Y CONFLICTOS BÉLICOS EN FORMATO FLASH EN TRANSVERSALIA.NET. HTTP://WWW.TRANSVERSALIA.NET/INDEX.PHP?OPTION=COM_CONTENT&TASK=VIEW&ID=4&ITEMID=49.....	402
FIGURA 392: FIGURA P5.11. LA PARADOJA Y LA METÁFORA VISUALES UTILIZADA EN CAMPAÑAS PUBLICITARIAS DE GREENPEACE. GOOGLE IMÁGENES.	402
FIGURA 393: FIGURA 243: FIGURA P5. 13. (GLASER & ILIC, 2006, PÁG. 12)	403
FIGURA 394: FIGURA P5. 12 IMÁGENES CREADAS POR BANKSY ALUDIENDO A LOS CONFLICTOS BÉLICOS, COMO EL MURO EN PALESTINA E ISRAEL DE LA NIÑA SUPERANDO EL MURO CON UNOS GLOBOS. GOOGLE IMÁGENES.	403
FIGURA 395: FIGURA P5. 14. (GLASER & ILIC, 2006, PÁG. 55).....	403
FIGURA 396: TABLA CON LA DISTRIBUCIÓN TEMPORAL PRESENCIAL DE LOS CONTENIDOS TEMÁTICO. ELABORACIÓN PROPIA.	413
FIGURA 397: TABLA ORIENTATIVA PARA UTILIZAR EL MÉTODO Y EL MATERIAL DIDÁCTICO POR EL PROFESORADO.	420

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica



TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A LA DIDÁCTICA
DE LA IMAGEN EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO

VOLUMEN 2

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Pedro José Alonso Pérez

TESIS
DOCTORAL
VOL. 2

Director: Manuel Hernández Belver

MADRID, 2015

TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A LA DIDÁCTICA
DE LA IMAGEN EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO.

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica



**TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA A LA DIDÁCTICA
DE LA IMAGEN EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO**

VOLUMEN 2

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR
Pedro José Alonso Pérez

Bajo la dirección del doctor
Manuel Hernández Belver

Madrid, 2015.

ÍNDICE

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

CURSO 2009-2010: MURO (6 ESTUDIANTES).....	439
CURSO 2009-2010: BACHILLERATO (9 ESTUDIANTES).....	447
CURSO 2010-2011: MURO (6 ESTUDIANTES).....	459
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO A (9 ESTUDIANTES).....	469
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO B (11 ESTUDIANTES).....	483
CURSO 2011-2012: MURO A (7 ESTUDIANTES).....	501
CURSO 2011-2012: MURO B (6 ESTUDIANTES).....	514
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO A.(8 ESTUDIANTES).....	525
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO B. (9 ESTUDIANTES).....	541
CURSO 2012-2013: MURO (5 ESTUDIANTES).....	559
CURSO 2014-2015: MURO B (5 ESTUDIANTES).....	570

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

CURSO 2009-2010: ARTES APLICADAS AL MURO (7 ESTUDIANTES).....	581
CURSO 2010-2011: ARTES APLICADAS AL MURO (6 ESTUDIANTES).....	586
CURSO 2011-2012: ARTES APLICADAS AL MURO A (7 ESTUDIANTES).....	593
CURSO 2011-2012: ARTES APLICADAS AL MURO B.(6 ESTUDIANTES).....	600
CURSO 2012-2013: ARTES APLICADAS AL MURO (5 ESTUDIANTES).....	607
CURSO 2014-2015: ARTES APLICADAS AL MURO B (5 ESTUDIANTES).....	615
CURSO 2009-2010: BACHILLERATO (9 ESTUDIANTES).....	623
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO A (9 ESTUDIANTES).....	628
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO B (11 ESTUDIANTES).....	635
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO A. (8 ESTUDIANTES).....	643
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO B. (9 ESTUDIANTES).....	650

ANEXO IV: ENTREVISTAS EXPERTOS

NOELIA ANTÚNEZ DEL CERRO.....	661
CLARA BOJ TOVAR.....	664
ELENA DÍAZ RIVERO.....	667
ALEJANDRO GONZÁLEZ SANZ.....	671
EMILIO GUZMÁN CASTRO.....	674
MARÍA JOSÉ HERNÁNDEZ MARTÍN.....	677
M ^a ISABEL MERODIO DE LA COLINA.....	680
ANTONIO ENRIQUE MUÑOZ MARTÍN.....	682
CARLOS PRECIADO LÁZARO.....	685
TERESA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ.....	687
LUIS REQUEJO JIMÉNEZ.....	689
ÁNGELES SAURA PÉREZ.....	693
ALEJANDRO VALLEANDRÉS VALLEJO.....	696
IGNACIO VÁZQUEZ ZAPATA.....	700
DANIEL ZAPATERO GUILLÉN.....	703

ANEXO II:

CUESTIONARIOS

Contenido

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

CURSO 2009-2010: MURO (6 ESTUDIANTES).....	439
CURSO 2009-2010: BACHILLERATO (9 ESTUDIANTES).	447
CURSO 2010-2011: MURO (6 ESTUDIANTES).....	459
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO A (9 ESTUDIANTES).	469
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO B.(11 ESTUDIANTES)	483
CURSO 2011-2012: MURO A (7 ESTUDIANTES)	501
CURSO 2011-2012: MURO B (6 ESTUDIANTES).....	514
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO A.(8 ESTUDIANTES)	525
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO B. (9 ESTUDIANTES)	541
CURSO 2012-2013: MURO (5 ESTUDIANTES)	559
CURSO 2014-2015: MURO B (5 ESTUDIANTES)	570

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

CURSO 2009-2010: MURO (6 ESTUDIANTES).

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Antonio Soriano Carreño	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
<p>5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? Constantemente</p> <p>5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado? Para preparar el proyecto.</p> <p>5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Utilizaría más horas. Para diseño utilización de Macintosh</p> <p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Bueno.</p>	

Título de la aplicación educativa: "Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Delfina Mendoza	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/> Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>5.1.- ¿De qué manera haces uso del material?</p> <p>De la manera indicada a continuación.</p> <p>5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?</p> <p>La simulación de resultado final de una obra colocada y retoque digital de una obra propia</p> <p>5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Entregaría cada clase fotocopias de tutoriales específicos de cada trabajo efectuado.</p> <p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Tanto el método como el material me parecen muy buenos, pero en mi opinión tendríamos que haber dado la asignatura durante un periodo más largo de tiempo.</p>	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Diego Álvarez Ania	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
<p>5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? <i>Para realizar carteles, diseños, retoque de fotografías, creación de imágenes alteradas, artísticas...</i></p> <p>5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado? <i>para futuros trabajos, proyectos, ambientaciones o aplicado al diseño mural.</i></p> <p>5.2.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? <i>Los apuntes generales son demasiado extensos y complejos. Tanto información, dificulta entender la información básica y útil</i></p> <p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? <i>Muy bien organizado</i></p>	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Marta González Cañizares	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
<p>5.1.- ¿De qué manera haces uso del material?</p> <p>En clase y en casa practicando con las fotocopias de los ejercicios</p> <p>5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?</p> <p>A la hora de manejarte con los programas, ayudarte en tú trabajo, cuando presentas un proyecto, estudios de color, cambios de formas, ambientación...</p> <p>5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Sugiero que haya más tutoriales, que te los puedas llevar a casa,</p> <p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Creo que es mucha información con pocas horas lectivas, faltan horas</p>	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Vicente Monfort	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	

6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Según conveniencia

6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?

Fácil acceso y claridad en la información.

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Aumentaría la cantidad de tutoriales y no eliminaría nada

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método es correcto aunque se echa en falta un mayor número de horas lectivas, ya que se dispone de poco tiempo para una asignatura tan útil.

El material está bien aunque no estaría de más un mayor número de tutoriales.

Nombre y apellidos: Clara del Peral	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro
Título:	Curso: 09/10
"Guía para crear y manipular imágenes digitales y su aplicación proyectual"	

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

2.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
--	---

3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> X5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> X5

4. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> X5
-------------------------	---

5. OBSERVACIONES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material?

De la manera que sea necesario para cualquier trabajo profesional o personal.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

A la hora de diseñar algún trabajo o desarrollar una idea.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Yo añadiría, una vez terminada la clase práctica, los tutoriales. Y procurar explicar las cosas con imágenes y lo más sencillo posible para una mayor comprensión.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método es bueno, el material es adecuado, pero si es lo más moderno posible, siempre va a ser mejor.

CURSO 2009-2010: BACHILLERATO (9 ESTUDIANTES).

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Adrián Sánchez Moreno	Alumno de: Bachillerato de Artes <input checked="" type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? En clase, un uso sin descanso, en casa menos, para rematar algún trabajo.	

<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>La utilidad en cuanto a diseños y retoques de dibujos.</p>
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Aportaría, tal vez, hacer los trabajos a la vez que la explicación.</p>
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>No está nada mal método y el material bastante útil.</p>

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
<p>Nombre y apellidos: Carla Ortega Vallejo</p> <p>Correo electrónico:</p>	<p>Alumno de:</p> <p>Bachillerato de Artes <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/></p>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
<p>Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.</p>	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Para todos los trabajos prácticos que son todos los requeridos, y además también usamos de vez en cuando la tableta gráfica para algún trabajo concreto.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Programas de software.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Eliminación del examen teórico, o en caso de no poderse reducción de la dificultad de este y facilitación de su lenguaje, así como la facilitación del lenguaje de este test.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Del método y el material no me quejo, en especial del método.	

Título de la aplicación educativa: “Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Daniel Carrillo Morales Correo electrónico:	Alumno de: Bachillerato de Artes <input checked="" type="checkbox"/> Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

basado en clases magistrales.	
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Lo uso cuando hay que hacer algún trabajo en casa.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Las hojas de tutoriales, ya que al trabajar en casa es muy útil.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Ahora mismo no se me ocurre nada.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Están bien las dos cosas.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: David Rivadeneyra	Alumno de: Bachillerato de Artes
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? No necesito el tema de uso en fichas, me vale una explicación por el profesor, incluyendo las diapositivas o atendiendo a las explicaciones con dudas o errores lógicos.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? La enseñanza y la educación (respeto y actitud).	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Aportaría un libro o algo de guía para cada alumno. Y eliminaría los exámenes teóricos tipo test y más exámenes prácticos.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Buena aun así, todo material, puede ser mejorable, si se tiene el dinero apropiado para gastárselo en nuevas tecnologías.	

Título de la aplicación educativa: “Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: David Villegas Correo electrónico:	Alumno de: Bachillerato de Artes <input checked="" type="checkbox"/> Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Algunas cosas me han servido para hacer un recordatorio de lo que ya sabía y otras me han valido para aprender cosas nuevas.	

5.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?

Lo que más me gusta son los proyectos.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Lo único que añadiría sería versiones un poco más recientes del programa usado, por lo demás lo dejaría igual.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Una buena ya que creo que la forma de explicarlo y de usar el material ha sido clara y buena.

Título de la aplicación educativa:

“Guía para crear y manipular imágenes”

Nombre y apellidos: Laura Rojas Gonzalo

Alumno de: Bachillerato de Artes

Correo electrónico:

Artes Aplicadas al Muro

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.

Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
--	---

3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
<p>5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>El material obtenido me parece adecuado al nivel y curso que estamos dando. Se explicó detalladamente y sin saltos bruscos en la explicación. La información la hemos recibido en distintos formatos, tanto impreso como digitalizado con todo tipo de información. Es material fácil, sencillo y para toda la clase.</p>	
<p>5.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Las fichas impresas me parecen muy útiles, A la vez que prácticas con el programa puedes tener las hojas al lado y seguir el procedimiento paso a paso. Los videos también son muy útiles y explicativos de algo en concreto, porque poder seguirlo muy bien, viendo como se hace se aprende mejor.</p>	
<p>5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Pues sinceramente todo muy bien; las explicaciones seguidamente la práctica para saber cómo se hace, exposición de dudas, entrega de guión... En definitivo todo me parece muy bien realizado para una clase de Photoshop.</p>	
<p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Material: todo muy bien y muy completo. Como he dicho en la anterior pregunta, me gusta el hecho de practicar con lo que nos explican para ponerlo en práctica y decir si tenemos alguna duda concreta. Así que todo muy bien la verdad.</p>	

Título de la aplicación educativa: “Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Marina Martín. Correo electrónico:	Alumno de: Bachillerato de Artes <input checked="" type="checkbox"/> Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
<p>5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>El material lo utilizo en casa, y me ha servido mucho para resolver mis preguntas. Y en clase las utilizo porque están bien explicadas y redactadas, y como van paso a paso me resulta muy fácil realizar mi trabajo.</p>	
<p>5.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p>	
<p>5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>El método me parece muy bien cómo está no veo necesario añadir o eliminar nada.</p>	
<p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Muy bueno.</p>	

Título de la aplicación educativa: "Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Rafael Franco	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input checked="" type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	

Constante en clase y al rematar trabajos en casa.
<p>5.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Al ser un bachillerato de artes en un futuro nos será totalmente necesario. Es un poco de base.</p>
<p>5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Podríamos dar un poco más de retoque fotográfico y montaje.</p>
<p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Es óptimo.</p>

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Soraya Montero Laguna.	Alumno de: Bachillerato de Artes <input checked="" type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input type="checkbox"/>
1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
2.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. OBSERVACIONES	
<p>5.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Las fichas las he estado utilizando más en clase a lo largo del curso, me ponía a verlas cuando de verdad vi que me perdía. Sobre todo las estuve viendo para hacer el proyecto y la tipografía. Los videos los veo bien porque son una buena ayuda.</p>	
<p>5.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Aprender a usar los programas para usarlos más a menudo.</p>	
<p>5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Añadiría más horas para los que se nos dan mal los ordenadores, más pasos uno por uno, porque a mi especialmente se me da fatal.</p>	
<p>5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Que has dado las clases lo mejor que has podido y se nota que te lo has currado, con los videos, estas detrás de todos en su debido momento, con las fichas para ponérselo más fácil.</p>	

CURSO 2010-2011: MURO (6 ESTUDIANTES).

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: M ^a . Ángeles Blandín Herráez	Alumno de: Bachillerato <input type="checkbox"/> Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Dentro y fuera de ella.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? El poder reafirmar lo aprendido.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Añadiría un poco de ritmo al video explicativo. Y mejor aprovechamiento del tiempo.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Bueno.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Celia Domínguez	Alumno de: Bachillerato <input type="checkbox"/> Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Si y me sirve tanto en casa, como en clase y para hacer otros proyectos.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
El poder utilizarlo siempre en cualquier momento y sirve para los trabajos de otras asignaturas.	

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Empezaría con Photoshop, pues creo que es más útil.

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Creo que el método es correcto, pero es necesario más horas.

Título de la aplicación educativa:

“Guía para crear y manipular imágenes”

Nombre y apellidos: Anónimo

Alumno de: Bachillerato ☐ Muro ☒

1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE

Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)

1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.

Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? ¿Lo uso? Si, en clase y fuera gracias a este material he podido terminar el ¡PROYECTO!	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Trabajos de photoshop muy importantes.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? A mi me parece bien como esta. Más paciencia. No necesario examen teórico y mas tranquilidad.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Bien, pr creo q. es más importante el Photoshop.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Aroa Rdrez Barreno	Alumno de: Bachillerato <input type="checkbox"/> Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

desarrollo de los estudiantes.	
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

6. OBSERVACIONES
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Lo utilizo dentro y fuera de clase.
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? El diseño para los trabajos de proyectos fundamentalmente.
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Mas trabajos de casa desde el principio del curso.
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Algunos tutoriales de casa faltan palabras y otros están dañados (errores de alumnos) que dificulta su utilización.

Título de la aplicación educativa: "Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Nuria Botas García	Alumno de: Bachillerato <input type="checkbox"/> Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Si lo he utilizado para las ambientaciones en proyectos. Y para poner medidas.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Para ir más rápido no tener que pintar.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Más rapidez en las clases, más apuntes y poder llevarte las cosas a casa.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Los tutoriales explican muy bien cómo se hace.	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Sara Rojo	Alumno de: Bachillerato <input type="checkbox"/> Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10.- Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? En ambos lugares. Por diferentes proyectos o trabajos que se me han mandado en este curso e incluso por las aplicaciones obligatorias que nos exigen ciertos concursos, son necesarias estas enseñanzas y materiales didácticos sobre todo para la era tecnológica que no ha tocado vivir.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? El Photoshop en todos sus recursos y actividades que te permite realizar, y el corel respecto a la maquetación de un proyecto.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? ¡Pedro te enrollas mucho! Aunque sé que es difícil, quizás deberías hacer diferentes grupos de trabajo por los diversos niveles para los que tienen más dificultades no se estresen y los que vayan más rápido puedan avanzar más.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? El método es bueno, quizás se consigue rapidez de ejecución si haces la explicación y nosotros te seguimos con nuestro ordenador, pues cuando tú explicas y nosotros sólo podemos escucharte, luego seguramente te volvamos a preguntar qué has hecho porque se no habrá olvidado. El material es muy bueno y necesario, además de completo, una pena no poder llegar a dar todo lo que tienes preparado.	

CURSO 2010-2011: BACHILLERATO A (9 ESTUDIANTES).

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Carlos Gómez González	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Normalmente en el aula.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
Más puntualidad y más rendimiento en las clases.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Me ha gustado.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Carlos Luis Sorea	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Daniel Jiménez Martín	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
El material lo uso fuera del aula para practicar y mejorar mis conocimientos.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
Los programas de diseño.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
Eliminar no, sintetizar los monólogos didácticos con exceso de ejemplificación	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	
Me parece correcto y bastante buen método de aprendizaje, tanque ahora puedo poner en el curriculum conocimientos informáticos.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Edgar Murillo García	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?
Versiones últimas de programas y tutoriales de video con subtítulos.
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Normal.

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Guillermo Fernández de Orta	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10.- Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Dentro y fuera	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? El photoshop y todo lo relacionado.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Ninguna queja.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Julia Yus	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	

La mayoría de apuntes que nos has dado son cosas que ya sabía; no he hecho uso de ellas.
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Photoshop y AutoCAD
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Puntualidad. Y que lo que le ocurre fuera de clase al profesor no le afecte tanto en clase, (por ejemplo, a veces viene de muy mal humor por X o Y cosa) Es algo complicado de controlar, pero el humor del profesor influye de manera superlativa en el alumnado y su predisposición para atender y hacer los ejercicios de clase.
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Me parece adecuado, pero a veces me parece poco lejano del profesor.

Título de la aplicación educativa: "Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Julio Jordán Arribas	Alumno de: Bachillerato <input type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Son materiales que solo utilizo y he utilizado dentro del aula, así que mucho uso y aprovechamiento de estos programas no ha podido darse.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? El manejo del arte y composición artística electrónica.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Quitaría un par de programas para la mejora y especialización de los otros.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Respecto al método poca cosa, solo que se comprendiera más las capacidades de cada uno por individual. Y en cuanto al material, que es algo complicado cuando no eres "hijo" de las nuevas tecnologías.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Rocío Castro	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Lo utilizo cuando todos hacemos uso de ello durante las clases, pero fuera de clase no.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Poder trabajar también en casa.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Dejar más tiempo para los trabajos más largos.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Me parece un buen método ya que es accesible para cualquiera y facilita el lenguaje de la asignatura.	

Título de la aplicación educativa: “Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Tania Rodríguez	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Puses para hacer los trabajos que me manda el profe. Sólo lo utilizo en clase.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? No sabe, no contesta.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Eliminaría la teoría, porque cansa mucho. Y aportaría programas entretenidos.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Muy bueno, no me quejo.	

Curso 2010-2011: Bachillerato B (11 estudiantes)

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Alejandro Romero Cano	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? El material lo utilizo normalmente en el aula, aunque a veces lo utilizo en mi casa.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Desde mi punto de vista nos favorecería, por el simple hecho de que si faltamos sería un gran apoyo.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Aportaría más Corel porque desde mi punto de vista es el interesante y eliminaría el AutoCAD porque es un programa aburrido y muy pesado.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? No tengo quejas sobre nada.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Ana Bear	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Me sirve para mis proyectos personales a trabajos para otras asignaturas.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
Tutoriales, video-tutoriales, apuntes para practicar...	

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Muchas veces los tutoriales no te solucionan problemas que pueden surgir a posteriori por principiantes en la materia.

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método es un método útil para todos los niveles y muy fácil de seguir.

Título de la aplicación educativa:

“Guía para crear y manipular imágenes”

Nombre y apellidos: Arancha Liébana de la Rosa

Alumno de: Bachillerato ☒ Muro ☐

1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE

Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)

1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.

Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>En clase o en casa, cuando me hace falta algo que he olvidado.</p>	
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>El poder avanzar trabajos en casa o en cualquier sitio que no sea clase, sin la necesidad de tener un tiempo limitado; y las clases con profesor vendría bien para aclarar cualquier duda.</p>	
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Me gusta la clase tal y como está; a lo mejor un descanso entre cada hora, porque el estar delante del ordenador 2 horas seguidas carga un poco; por lo demás estoy de acuerdo y a gusto.</p>	
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Buena opinión, el material está en buenas condiciones y la forma de enseñanza es buena también.</p>	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Cristina Lledó	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Generalmente sólo en clase pero con intención de sacarle partido fuera de esta, aunque algunos programas si los utilizo fuera de clase ahora que puedo manejarlos un poco.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
El poder disponer de material fuera del aula resulta muy útil para mantener el ritmo de las clases.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
Sería conveniente en lugar de explicar los ejercicios y luego hacerlos nosotros, ir haciéndolo todos y resolviendo las dudas en el momento porque creo que se avanzaría más rápido y con menos dudas.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	
Creo que esta, en general, muy bien organizado el material y con mucho contenido provechoso, pero se podrían intentar dar más cosas en algunos temas en vez de repetir ejercicios.	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Irene Sánchez	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10.- Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	

Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Dados mis conocimientos de informática, que son bastante escasos, utilizo los materiales generalmente en clase y en muy pocas ocasiones en casa.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? En caso de no poder asistir asiduamente a clase, los videos tutoriales, por ejemplo, son muy útiles a la hora de conocer el manejo de un programa.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? En algunas ocasiones el material didáctico que se facilita por escrito es demasiado denso, aligeraría y esquematizaría un poco el contenido	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Considero que el método de enseñanza y el ritmo de las clases y las explicaciones dadas por el profesor se adecúan bastante al nivel medio de la clase teniendo en cuenta los conocimientos del alumnado.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Jennifer Hermoso	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Lo utilizo frecuentemente, tanto en el aula como fuera de ella.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
Nos ayuda a mejorar con los programas dados	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
Me hubiera gustado haber dado más sobre el programa 3DStudio. Quitaría más pero no del todo, lo de principio de curso, Office.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	
No tengo ninguna queja sobre cómo se ha ido desarrollando todas las clases y sobre el material ha estado a nuestro alcance en todo momento.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Jorge Tamarit Manso	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Frecuentemente, tanto en el aula como fuera.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	

Conocer más sobre los programas dados en el curso que podrás utilizar a lo largo de tu vida.
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Añadiría aunque es por decir que todos los ordenadores fuesen de alto nivel, un modelo más renovado.
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? El método es muy bueno aunque habla demasiado.

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: María Mendoza Peces	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>No tengo la mayoría de los programas utilizados, pero si las he utilizado alguna.</p>	
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Me parece una buena idea y muy práctica, que ayudaría mucho al alumnado.</p>	
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Mejor organización, con fácil acceso y buena comprensión.</p>	
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Es un buen método de estudio, que ayudaría bastante, y el material básico necesario para controlar mínimamente bastantes materias.</p>	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Sara Lavarello	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Lo consulto si tengo que hacer algún trabajo o simplemente algo que quiera hacer yo.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? No se pierde tiempo de trabajo si el profesor no asiste.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Estaría bien utilizar más los tipos de pinceles que hay.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? El método es bastante bueno, con los tutoriales es fácil de seguir.	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Souling Changllio Rodríguez	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Para ayudarme y usarlo de guía para el proyecto dado. Sobre todo dentro de clase ya que es donde se hacen la mayoría de los trabajos.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
Se pueden dar las clases en cualquier momento acceder a ellos fácilmente y en caso de que no estuviese el profesor puedo utilizar como sustitución.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
Añadiría la explicación del uso de pinceles de descargas, efectos y acciones ya hechos y como grabarlos, además de retoques de fotografías.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	
Que el material facilitara las clases tanto al profesor como al alumno ya que se puede trabajar al paso deseado y tiene fácil acceso. Me parece que es muy útil y que puede hacer sentir al alumnado libre.	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Víctor Cifuentes	Alumno de: Bachillerato <input checked="" type="checkbox"/> Muro <input type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Me ayuda para guiarme en los procesos de aprendizaje lo utilizamos en el aula pero si lo pides te lo puedes llevar.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
Poder regularte el aprendizaje y si tiene algún problema serio poder seguir el aprendizaje.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
Me ha gustado mucho la clase y en verdad no añadiría nada. ¡Muy bien!	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	
El material está muy bien y el método me ha gustado, lo único que los videos eran un poco aburrido.	

CURSO 2011-2012: MURO A (7 ESTUDIANTES)

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Alberto Cuerva Hernández	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? El material didáctico sólo en el aula (en mi caso) pero lo aprendido, fuera de ella.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? De Photoshop todo.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Propondría una metodología con un material más fuerte y avanzado, pero dado el nivel principal del alumnado es imposible.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Igual anterior.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Bárbara Llansó	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Ninguna aunque me gustan más los tutoriales de clase que los de casa, me parece que están mejor explicados, y me gustaría tenerlos.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Los utilizado + en clase y lo aplico en bocetos para obras asignaturas o en dibujos propios, aunque me gustaría tener una copia digital de los tutoriales de clase, para no olvidarlos dentro meses o años.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? El poder utilizar una tableta gráfica, ampliar el trabajo en clase al llevarnos el programa y los ejercicios.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Nada	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Cristina Cerruti	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
Se necesitarían más horas semanales, e incluso dos años, pero desde mi punto de vista (nivel 0) ha sido de mucha utilidad, puedo ahora mal o bien proyectos con diseño en imagen digital.	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? He intentado según mi	

tiempo me lo ha permitido trabajar en casa.
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Poder trabajar diseño, cuestiones técnicas, color, ambientación, texturas, etc.
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Solamente que son pocas horas.
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Lara Fuentes	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
Es de gran ayuda disponer de tutoriales para casa.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
En mi caso, las herramientas de transformación y fusión para las ambientaciones de la rama de muro. He aprendido a hacer las ambientaciones y ¡estoy muy contenta!	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
De una manera organizada, pedir tutoriales hechos para casa para los que se inician en photoshop. Uno por mes los primeros 6 meses. De esta manera el alumno trabaja en casa de manera organizada y con motivación.	
Personalmente pienso que podría cundir más en clase si hablaras menos al inicio de la clase.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	
¡Me han parecido muy útiles!	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Laura Costero Aragonés	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?	
En el aula y fuera de ella.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?	
Eliminaría dedicarle tanto tiempo al programa, ya que me hubiese gustado ver otros programas.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	
El material es bueno, pero el procedimiento de enseñanza lento.	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Lorena Zamora Blanco.	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
Acompañar la clase con música se hace ameno.	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Lo uso constantemente. Lo que he aprendido en este curso y concretamente en esta asignatura me ha servido para enriquecer mi trabajo, compaginando los conocimientos previos.	
5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado? Creatividad, salto al mundo de la informática, muy valorado hoy en día.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Aportaría trabajar que conlleven más creatividad, no sólo práctica, es decir, por ejemplo eslóganes publicitarios, cartelería, carátulas de CD (usando para ello, evidentemente los tutoriales aportado), etc. Eliminaría los videos explicativos, que en mi opinión ralentizan, a no ser que sean ágiles y cortos. Suprimiría las tensiones que se crean por retrasos al llegar al aula, que en mi opinión, si no son muy exagerados y el trabajo se lleva al día, no influyen ni al ritmo de la clase ni al trabajo del alumno/profesor.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Me parece un buen método, he aprendido mucho aunque bien es cierto que tengo conocimientos previos. No imagino que opinión puedan tener las personas que partan de 0. El material es excelente, me ha gustado la experiencia de usar por primera vez un Tablet.	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Lucía Román Parra	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>En el ejercicio que se limitaba a Lichestein era demasiado complicado, a lo mejor separando el trazado en un ejercicio más fácil, no hubiéramos estado tantas clases para hacerlo.</p>	
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>A parte de usarlo en el aula, lo utilizo fuera para consultar preguntas.</p>	
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Tener los programas para cargarlos en tu equipo me parece bien, aunque algunos hayan tenido problemas para instalarlos. Y los tutoriales han sido de gran ayuda.</p>	
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Para los programas que no se han dado para la gente interesada podrías haber puesto tutoriales. Y algunas veces al explicar, te emocionas y te embalas y es difícil seguirte.</p>	
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Me parece un buen método ya que nos facilita que trabajemos en casa, y aunque utilizamos todas las herramientas posibles, y nos enseñas trucos para utilizarlas.</p>	

CURSO 2011-2012: MURO B (6 ESTUDIANTES).

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Ángeles Grande (Elena)	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>Aquí opino lo mismo que Elena. Sinceramente creo que cuando das las clases siguiendo las pautas que estableciste son muy efectivas, pero hemos perdido mucho tiempo en discusiones y creo que no has sido muy consecuente con las normas que has establecido. Por ejemplo si Fernando se adelanta a tus explicaciones (ya sé que no es lo correcto dar nombres pero así evito confusiones) luego no permitas que pare la clase con sus dudas. Tengo la sensación de que se ha hecho más caso a la gente polémica o pesada (Jael, Paloma) y se ha dejado un poco de lado a otras personas.</p>	
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Cada vez que tenemos que realizar un trabajo.</p>	
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Ambientaciones y también si mejoro creo que lo podría aplicar en bocetos.</p>	
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>El comentario es que al final del curso no soy autónoma y para el proyecto sería interesante tener un apoyo.</p>	
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>El método y el material están bien siempre y cuando se pueda imprimir... y se sigan los objetivos.</p> <p>Tener la última versión estaría mejor.</p> <p>Creo que se necesitarían más horas lectivas.</p>	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Elena Almoguera García	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>Al principio del curso y durante el 1º cuatrimestre, mi sensación de se llegaba a los objetivos fijados al día, salvando alguna excepción, y se seguía una metodología, bastante organizada, sensación que no ha perdurado y que durante el 2 cuatrimestre creo que ha sido todo mucho más caótico motivado creo por varios motivos:</p> <p>Diferentes niveles de conocimiento entre los alumnos.</p> <p>Demasiada flexibilidad por parte del profesor de cara a actitudes a mi forma de ser negativas y polémicas de alumnos (P, F, J).....), mientras que otros que no tenían dicho comportamiento y eran más ejemplares no recibían dicha atención (José Ignacio).</p>	
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Cada vez que lo necesito en la realización de algunos de los trabajos actuales.</p>	
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Ambientaciones de trabajos. Muy usados en la asignatura de proyectos.</p>	
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>El curso me sirvió como base para usar photoshop aunque no me ha dado la autonomía suficiente para el nivel requerido para la realización del proyecto final, aunque también viene motivado por la falta de horas lectivas actuales de esta asignatura. Aumentaría 1 hora al menos semanal.</p>	
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Material muy útil y muy completo.</p>	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Fernando	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
Más horas lectivas. Reciclar el material.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: IMAPI	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

6. OBSERVACIONES
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Es útil y necesario hoy en día. Si lo uso. Necesario más horas lectivas.
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Fotomontaje, retoque fotográfico, ilustración.
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Renovar los programas
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Ok. Siempre se puede mejorar.

Título de la aplicación educativa: "Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: JAEL	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: Pilar	Alumno de: Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
Correo electrónico:	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Interés de los contenidos tratados.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.9.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.10.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.11.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
Mi nivel de partida era bajo o muy bajo y esta circunstancia ha incidido negativamente en los resultados y lo que es más importante en el desarrollo de las unidades temáticas.	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Por el momento más dentro que fuera, espero servirme del material fuera del aula cuando me organice y tenga tiempo. Las veces que lo he necesitado en casa y me he servido del material me han sido de utilidad.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Ambientaciones Simulaciones Preparación de material didáctico.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? La periodicidad de la clase no es la idónea, ya que no se puede tener un seguimiento consecuente del desarrollo de los temas tratados.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?	

CURSO 2011-2012: BACHILLERATO A.(8 ESTUDIANTES)

Nombre y apellidos: Alejandro Pérez frías Correo electrónico: ales2303@gmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

4. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

5. OBSERVACIONES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

El material de trabajo de photoshop me ha venido bastante bien, tanto dentro como fuera del aula.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Me parece que está bastante bien planteado el curso, lo único que ha faltado es un poco de tiempo y tal.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Es bastante bueno.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Cristina Paloma García Guisado Correo electrónico: crispaloma@msn.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

6. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

7. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

8. OBSERVACIONES

El material es anticuado y Pedro no a atendido lo suficiente a todos los alumnos por igual.

Puntúa mal, no se explica correctamente con los alumnos.

1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Lo utilizo fuera de ella, como hobby, pero no utilizo exactamente lo que he aprendido aquí, solamente aquí he ampliado conocimientos.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

No entiendo la pregunta.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Aportaría más libertad de expresión y no trabajos tan planificados que no se renuevan cada curso.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Que está planificado y que no cambia ni se renueva, cosa que se debería ya que es una asignatura actual.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Alberto Rafael	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

9. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

10. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

11. OBSERVACIONES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Sobre todo para redes sociales.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Las que se puedan usar en el ámbito social

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Crear tu página web , diseño y editar videos

Eliminaría el autocad

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Bastante buena

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Adrián sardina López	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realiza

do, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
--	---

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

12. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

13. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

14. OBSERVACIONES

El profesor tiene muchos cambios de humor y aunque yo no sepa si tiene razones o no pienso que salta muy rápido

Pero vamos, dejando eso al margen, me parece un profesor muy cachondo ;)

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Para hacer proyectos propios, como un comic o retoques fotográficos

Dentro y fuera del aula

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Yo profundizaría más en el photoshop y le dedicaría menos tiempo al autocad (no le veo mucha utilidad)

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

La tabla para dibujar me encanto nada más verla

Y bueno el método me gusto que el profesor nos preguntase que queríamos dar primero, si queríamos profundizar en alguna cosa etc....

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Diego	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título:	Curso: 11/12
"Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realiza do, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4

4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
4.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

5. EVALUACIÓN GLOBAL

5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

6. OBSERVACIONES

6.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

No uso ningún material fuera del aula, a no ser que necesite terminar trabajos, en este caso utilizo mi ordenador

6.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Las versiones de los programas son demasiado antiguas, no se trabaja nada bien con ellas, además aquellos que tienen versiones más modernas en sus casas pueden hacer mejores trabajos.

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Las tabletas gráficas y los ordenadores MUY antiguos, aun así la documentación es buena.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Jhofre Javier Torres Arias	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realiza do, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
--	---

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

4. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

5. OBSERVACIONES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Lo utilizo para practicar en casa y fuera de ella hasta se lo recomiendo a amigos q les interesa.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

-Pienso que añadiría un poco más de material para la mejorar(fotocopias con explicación)

-no eliminaría nada la verdad.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método me parece adecuado y del material mejoraría un poco.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Raquel Francisco	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
--	---

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

4. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

5. OBSERVACIONES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Lo consulto para mirar cosas que no sé. Lo he utilizado dentro y fuera del aula.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Que los programas fueran de versiones más modernas.

Eliminaría algunos videos tutoriales.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Me ha parecido un material bueno, ya que había programas que no sabía que existían y algunos que no había utilizado nunca.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Rosa Ruiz	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título:	Curso: 11/12
"Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realiza

do, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

5. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

6. OBSERVACIONES

<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>En el aula</p> <p>6.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?</p> <p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Está bien.</p>
--

Curso 2011-2012: Bachillerato B. (9 estudiantes)

Nombre y apellidos: Ana Monserrat Romero Ortega Correo electrónico: anaromerort@hotmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
--	---

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

6. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

7. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 6 😊
-------------------------	---

8. OBSERVACIONES: ninguna

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Lo uso fuera y dentro del aula para hacer trabajos de clase o para practicar 😊

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Pues todo el material o al menos para mí.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

No eliminaría nada pero si añadiría más 3D y corel.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Me parece que está muy bien todo, no cambiaría nada 😊

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Cristian Cano Igual Correo electrónico: megamanx2001@hotmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 6
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 6

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 6
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 6
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
--	---

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

9. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

10. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 6
-------------------------	--

11. OBSERVACIONES

Versiones del hardware bastantes obsoletas, equipos algo ya desfasados (monitores de tubo) Por el resto bastante bien, trabajos didácticos bien planteados y el profesor se esfuerza y se enrolla bien en las lecciones y en el transcurso de ellas. PEDRO TE QUEREMOS!!!!

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Las prácticas para mejorar aparte de los usos en clase, lo uso en ambos lados.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Un buen equipo informático para facilitar el trabajo y la comodidad ya que como he citado antes, algunas cosas están obsoletas, el photoshop por ejemplo al igual que el 3D MAX.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Últimas versiones de los hardware y un equipo más potente.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El material está muy bien propuesto e ideado al igual que los trabajos, el método de enseñanza es muy ameno, las clases son divertidas y no nos aburrirnos mientras trabajamos.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Gloria Pascual Vilar Correo electrónico: hana-hikariotmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

5. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
-------------------------	---

6. OBSERVACIONES

Me ha parecido un curso entretenido, siempre tenía ganas de venir, tanto por profesor como por temario.

Respecto al profesor, decir que me ha gustado cómo ha llevado las clases (y eso de equivocarse a propósito para que los alumnos sepan resolver los problemas) y lo único que me ha parecido pesado es que HABLAS MUCHO CON LAS PANTALLAS APAGADAS (:

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Utilizo los contenidos aprendidos en casa por placer, ya que de momento no me sirven para nada útil.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Para oportunidades laborales futuras y entretenimiento personal.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Actualizar las versiones de los programas.

Que nos permita trabajar mientras hablas (a no ser que sea algo informativo que nos incumbe a todos)

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Me ha gustado. Las clases han sido amenas pero he aprendido a la vez. Me parece útil dominar el Photoshop y la verdad es que me gusta mucho la asignatura así que no tengo ninguna queja.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Cristina de Santos Sánchez	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

12. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

13. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
-------------------------	---

14. OBSERVACIONES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

El material didáctico lo he usado las veces que he faltado y me he perdido alguna explicación. Fuera del aula no lo he utilizado aunque está muy bien hecho para enterarse y saber cómo se hacen las cosas.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

El manejo de la informática y desenvolverse mejor con los ordenadores ya que es algo que se va a necesitar en el futuro y en mi caso que voy hacer diseño gráfico los programas que hemos aprendido me han sido muy útiles.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Hay poco tiempo para hacer muchas cosas porque ha habido programas que no hemos visto y otros que hemos pasado por encima. Reorganizaría un poco el tiempo de cada programa y los programas que se van a dar

(aunque no ha sido tu culpa Pedro porque ha habido muchas huelgas y fiestas y hemos perdido mucho tiempo)

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Que es muy bueno porque fomenta la motivación, no es un material aburrido, es interesante aunque es hora de renovar los programas a nuevas versiones.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Juan Caballero Suárez Correo electrónico: Juan_albelda69@hotmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 6

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 6
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
--	---

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5

5. EVALUACIÓN GLOBAL

5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
-------------------------	---

6. OBSERVACIONES

6.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

El material didáctico está muy bien y yo lo he utilizado tanto en el aula como en mi casa.

6.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Las implicaciones del profesor y los videos tutoriales que utiliza para las explicaciones.

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Eliminaría que nos amenazara con un plumero, no es broma me parece que da buenas explicaciones no eliminaría nada solo hubiera dejado más actividades con la tableta grafica

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Hay muy buen material en otros centros no hay tantos ordenadores ni tabletas gráficas y los programas están bastantes actualizados

Nombre y apellidos: Marina de Ramón Rivera Correo electrónico: marinaredracoon@gmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

5. EVALUACIÓN GLOBAL

5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

6. OBSERVACIONES

Pedro, quizás no deberías “enrollarte” tanto al hablar y cambiando de tema ya que muchas veces no nos ha dado tiempo a darlo todo y entre la huelga y esto me dio pena no poder terminar corel .

6.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Utilizo los conocimientos aprendidos en 3DMax que me resultarán muy, muy útiles en el futuro ☺

6.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Las de diseño gráfico más que las de word y powerpoint.

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Quizás daría aún más programas artísticos, ya que al ser un bachillerato de artes se podría modificar diferente al resto de resto de bachilleratos

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Un método de enseñanza excelente, sin malos rollos ni inflexibilidad, donde al fin de al cabo todos hemos aprendido muchísimo de informática y diseño respecto a nuestro nivel, tengamos el nivel que sea. Este me ha parecido hasta ahora el curso de informática en el que más he aprendido y el que más me ha interesado, por supuestísimo.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos :Alejandro García Méndez Correo electrónico: alex_3l_fiera@hotmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

7. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

8. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
-------------------------	---

9. OBSERVACIONES

Pedro, eres muy buen profesor, grande pedro!! Jajjaa

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Pues cuando tengo alguna duda, en casa, lo utilizo

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Pondría ordenadores mejores. Y una máquina de bebidas en clase. Pero en general está bien.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método de enseñanza es muy bueno y la comunicación profesor alumnado es muy bueno. El material lo pondría más moderno... pero no está mal. Pedro grandee!!! Jajajaja.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Misael García Lanzas	Alumno de: Bachillerato de Artes o
Correo electrónico:	Ciclos Artes Plásticas
Título:	Curso: 11/12
"Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

5. EVALUACIÓN GLOBAL

5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

6. OBSERVACIONES

Me han parecido unas clases interesantes en su mayoría, un buen método de trabajo que no hace pesado el trabajo con el ordenador, y todo ello mejorado por un profesor estupendo.

6.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

De momento, sólo lo he utilizado en clase, pero creo que puede ser de utilidad para muchas cosas fuera de ella.

6.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Quizás el manejo adecuado de los programas de edición de imagen, y del ordenador en general.

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

La verdad es que no tengo ninguna propuesto.

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El material fallaba a veces, pero no demasiado; el método está bien, fomentaba la participación y la creatividad.

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

Nombre y apellidos: Rubén guillen ruano Correo electrónico: ruckumeitor@gmail.com	Alumno de: Bachillerato de Artes o Ciclos Artes Plásticas
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 11/12

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- <i>Grado de satisfacción con el trabajo realizado.</i>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5

7. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

8. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 5
-------------------------	---

9. OBSERVACIONES

Jajajajaja pedro eres la polla hermano! xD

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Siempre que uso el photoshop o cualquier cosa con ordenador de imagen y retoque gráfico, en ambas

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado? Ni idea xD

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Añadiría un poco de actualizar los materiales del aula que andan algo anticuadas eliminaría la ley antitabaco y despertarme por las mañanas

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Es bueno y de calidad pero antiguo respecto compatibilidad de programas y archivos etc. etc. etc. ya lo he dicho en la anterior RENUEVA O MUERE!!!!

Gracias padre ha sido un gran año contigo de profesor (no es peloteo eh) un abrazo y buen veranito!!! a ponerse moreno

CURSO 2012-2013: MURO (5 ESTUDIANTES)

Nombre y apellidos: PATRICIA INFANTE ALONSO DE NORIEGA Correo electrónico: pinfantealonso@gmail.com	Alumno de: Ciclos Artes Plásticas Muro
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 12/13

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

6. OBSERVACIONES PERSONALES

Las horas previstas en el plan de estudios para esta asignatura son claramente insuficientes. No se abarcan todos los contenidos que necesitaríamos conocer y respecto de los que se programan con arreglo a los recursos de tiempo disponibles, es imposible dominarlos o manejarlos con soltura si no se le dedica mucho tiempo de práctica fuera de los horarios lectivos. Creo que sería bueno que desde el primer día se dieran trabajos para hacer en casa que luego se corrigieran en clase.

No me importaría nada dar otro curso de DAO para ampliar y afianzar conocimientos, encuentro que podría ser muy útil. También me he quedado con ganas de probar a dibujar con tableta porque nunca lo he hecho, y me parece algo importante en cualquier enseñanza de artes plásticas. También me hubiera gustado dar mucho más de photoshop.

En cualquier caso, estoy muy agradecida porque he aprendido mucho más de lo que yo pensaba que era capaz, y una vez salvadas las dificultades iniciales (cuando todo te suena a chino), a medida que vas aprendiendo cada vez quieres aprender más porque empiezas a ver todas las aplicaciones que le puedes dar a todas las nuevas habilidades que se van adquiriendo. Incluso también me ha servido porque en mi trabajo, que sólo empleo procesador de textos (Word), cuando me lo cambiaron al de 2010 estoy mucho más suelta, o cuando he tenido que hacer una presentación en PowerPoint no he tenido ningún problema en manejarlo y estoy segura que hace un año me hubiera costado mucho más.

Pedro es un profesor que pone todo de su parte para que aprendamos y que intenta más de lo humanamente posible. Solo me quejaría porque va más rápido de lo que podemos asimilar, supongo que por la falta de

tiempo de que dispone y que creo que comete el error, lo mismo que otros profesores, de enfadarse con los que vamos a clase, a causa de los que no van y al final, las quejas no se dan a quien corresponde.

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Me han venido bien sobre todo los vídeos de photoshop para poder practicar en casa, son como una clase que puedes repetir todas las veces que quieras.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Me parece muy útil poder visualizar como queda una idea sobre una imagen, sin necesidad de tener que pintarla. También muchas veces la rapidez con la que se pueden manejar las imágenes y los colores y la multitud de combinaciones que te permiten los programas de ordenador puede facilitar la creatividad y hacer que te plantees posibilidades que no se te ocurrirían con un lápiz y un papel. El factor sorpresa de los resultados que se consiguen es muy estimulante.

Me parece necesario lo que aprendimos en la última clase de poder colocar un boceto en un espacio determinado, no sólo para ver cómo queda, sino para los proyectos que tengamos que hacer en la escuela y en un futuro.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

No quitaría nada y añadiría cuestiones más prácticas, además de dibujar con tableta y practicar mucho más de photoshop que ya lo mencioné, también realizar todo el proceso completo desde por ejemplo hacer un dibujo con corel y escalarlo e imprimirlo, y los mismo con photoshop, probar a hacer fotos de un espacio de la escuela y tratarlas con bocetos y manipularlas para luego imprimirlas de distintas formas y a diferentes tamaños y presentaciones. Puede parecer una tontería, pero en la práctica luego nos encontramos con problemas que no sabemos resolver bien.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método es adecuado, salvo por el tiempo disponible que no nos deja afianzar lo aprendido para que no se nos olvide, si no practicamos mucho. Deberían mandarse deberes para casa y luego verificarlo, aunque sea más trabajo para el profesor y para los alumnos, ayudaría mucho.

Aunque carezco de conocimientos suficientes, me parece que los programas son muy anticuados para todas las posibilidades que existen actualmente, y no sé si con lo aprendido nos podremos manejar bien con programas más modernos.

El mejor consejo que nos ha dado Pedro (para mí, al menos) es que juguemos como niños, porque muchas veces te paraliza el miedo a equivocarte y ahora ya he aprendido que hay que probar todo porque luego siempre se puede rectificar y es como se aprende. Ahora cada vez que me enfrento a programas que no conozco me dedico a investigar todas las herramientas que van apareciendo y a ver las posibilidades, antes sólo usaba lo que conocía.

5.5.- ¿Qué opinión tienes respecto al módulo del actual plan de estudios?

Reitero todo lo dicho respecto al tiempo y que se resume en que por mucho que nos esforcemos profesor y alumnos, con las horas que se dedican a esta asignatura es imposible aprender los contenidos que necesitamos. Ello también provoca que los alumnos se desesperen y abandonen, pues parece imposible abarcar un mínimo aceptable.

Nombre y apellidos: Ascensión Manzaneque Parreño	Alumno de: Ciclos Artes Plásticas Muro
Correo electrónico:	2º tarde
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 12/13

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

4. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

5. OBSERVACIONES PERSONALES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Cómo ejercicios y prácticas. También para realizar algunos trabajos en otras asignaturas como en proyectos, etc.

He utilizado el material dentro y fuera del aula.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Creo que es de gran ayuda para cualquier trabajo, pero sobre todo para saber enfocar el proyecto de fin de carrera.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Muy pocas horas para tanta información.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Es un método acelerado que me cuesta seguir y el material es a veces un poco lioso.

5.5.- ¿Qué opinión tienes respecto al módulo del actual plan de estudios?

Es una clase muy importante hoy en día ya que todo está informatizado y no nos queda otra que aprender a usar las nuevas tecnologías.

Nombre y apellidos: César León Álamo	Alumno de: Ciclos Artes Plásticas Muro
Correo electrónico:	
Título:	Curso: 12/13
"Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- <i>Grado de satisfacción con el trabajo realizado.</i>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS

3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

4. EVALUACIÓN GLOBAL

4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
-------------------------	---

5. OBSERVACIONES PERSONALES

Nada, yo he aprendido muchas cosas. Gracias por todo.

Nombre y apellidos: Elías Barragán Sánchez Correo electrónico: eliasbarragan@gmail.com	Alumno de: Segundo curso de Artes aplicadas al muro.
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 12/13

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.8.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO

3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
--	---

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

5. OBSERVACIONES PERSONALES

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

El material didáctico me ha servido para anticipar los contenidos y poder seguir la clase sin mucho problema, por eso creo que es muy importante que se mejore y amplíe, ya que esta asignatura, como la mayoría del curso, necesita mucha práctica fuera de las horas lectivas para que los contenidos se fijen.

Han sido y serán de mucha utilidad para el desarrollo del resto de asignaturas y proyectos.

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

Facilita muchísimo hacer variaciones de forma digital de los trabajos artísticos que se desarrollan sobre papel, bocetos etc., permitiendo hacer multitud de pruebas sin mucho esfuerzo.

Creo que es de gran ayuda para cualquier trabajo, pero sobre todo para saber enfocar el proyecto de fin de carrera.

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Teniendo en cuenta los contenidos vistos, incidiría más en photoshop, menos en corelDRAW e introduciría algo de algún programa de edición, Indesign o similar, y algo de Autocad, aunque solo sea para saber que existe, ya que a la hora de maquetar los proyectos, se adelantaría mucho.

Por supuesto esta asignatura necesita más horas, quizá sería interesante un tercer año, para no tener que ir tan deprisa y hacer más ejercicios.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

Creo que el método está bien, pero al ser un grupo grande y de distinto nivel operativo, así como que la clase se da una vez por semana, no se han conseguido los objetivos previstos.

En cuanto al material, lo veo un poco disperso,

5.5.- ¿Qué opinión tienes respecto al módulo del actual plan de estudios?

Ya lo he manifestado antes, me parece mucha materia para dos años, creo que con tres años se fijarían mejor los contenidos, además creo que sería interesante llevar más en paralelo la teoría de algunas asignaturas y su práctica de taller, se entendería un poco mejor todo. Pero supongo que sí está así, será por alguna razón.

Nombre y apellidos: Correo electrónico: rsalpe21@gmail.com	Alumno de: Ciclos Artes Plásticas Muro
Título: "Guía y material didáctico para crear y manipular la imagen"	Curso: 12/13

Valore de 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.

1. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

1.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Grado de interés del material facilitado	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada en el desarrollo del curso	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9.- Grado de Coherencia entre objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10.- Actualidad de los contenidos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.11.- Debates y/o puesta en común.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.12.- Grado de satisfacción con el trabajo realizado.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2. PROFESOR: D. Pedro J. Alonso

2.1.- Dominio demostrado por el profesor.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Adecuación a los objetivos previstos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Interés de los contenidos tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Claridad en la exposición	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Utilidad de la documentación aportada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.7.- Ha facilitado la participación.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.8.- Da respuesta a cuestiones planteadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

2.9.- Coherencia entre objetivos y contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
3.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Comunicación entre asistentes y docentes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Recursos materiales	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. EVALUACIÓN GLOBAL	
4.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

5. OBSERVACIONES Personales

El profe bien, yo también, todos felices. Ei, feliz verano Pedro... *Rícar d:D'*

5.1.- ¿De qué manera haces uso del material didáctico suministrado? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?

Poco a poco lo iré empleando aunque a mí lo que me gusta ver por Internet son chicas como su madre las trajo al mundo

5.2.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?

El inglés y los idiomas; cómo los pongan como materia pocos van a sacar algo en claro

5.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Pondría nuevas pantallas y nuevos controles; un nuevo cañón y pantalla (aunque parezcan muy nuevas son una full) y un sistema de auriculares para conectarse con el profesor y que él no tuviera que estar hablando alto. Esto, parece otra tontería, pero no lo es ni para el alumno ni para el profe pues se realizaría la clase mucho más directa de oído con cada alumno y con cada micro resolver respuestas individuales.

5.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método es bueno, el material está algo más pasado que el aguardiente de garrafón

5.5.- ¿Qué opinión tienes respecto al módulo del actual plan de estudios?

No tengo opiniones para algo que desconozco

¿De qué va la pregunta?. Cómo si yo fuese una eminencia

Siempre y cuando no pongan idiomas (innecesarios: yo hablo lusitano, galaico, castellano y francés) pues hasta ahora lo que importa es la materia específica para formar buenos profesionales en su ciclo. Los idiomas si hubiera que emigrar ya salen a la fuerza...ahorcan.

CURSO 2014-2015: MURO B (5 ESTUDIANTES)

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Haydee Margarita Fornés Ortiz	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>El material lo uso tanto en clase como fuera de ella, aunque reconozco que cuando más lo uso es en casa al estar más tranquila y con mucho más tiempo.</p> <p>Me parece que es un material muy adecuado para el aprendizaje del <i>Photoshop</i> y aunque no tengas muchos conocimientos los tutoriales que en él se hallan son muy adecuados y fáciles de entender.</p>	
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Me parece muy bien poder tener acceso a todos los ficheros y tutoriales. El poder descargártelos y trabajar individualmente con cada uno de ellos.</p>	
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Creo que está muy completo. Por ahora no se me ocurre nada.</p>	
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Muy buena opinión y muy agradecida por el grado de implicación del profesor.</p>	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos:	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Utilizo el material tanto en clase como en casa.</p>	
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>La posibilidad de acceder a los contenidos de la asignatura en casa es una ayuda fundamental para los alumnos, sobre todo teniendo en cuenta que es una asignatura que bajo mi punto de vista debería tener por lo menos cuatro horas a la semana. Puesto que los contenidos que se exigen para la superación de la misma son elevados para gente que en su mayoría tenemos bajos conocimientos de informática.</p>	
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p>	
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Con respecto al material didáctico de la asignatura, al principio estuve un poco escéptico, dado que tuve problemas con la contraseña para poder entrar en mi sesión. Para una persona nula en informática como yo esto puede suponer un problema, yo haría más hincapié al principio de las clases (primeros días) en que los alumnos controlaran el tema de contraseñas y usuarios.</p> <p>Problemas que se subsanaron rápido dado que el profesor fuera del horario de clase muy amablemente me mando un mail personal ayudándome</p> <p>En lo que si me tengo que quejar, y bastante, es en el estado del material informático de la clase. Ordenadores de la prehistoria, por ejemplo el ordenador con el que trabajo, le tiembla la pantalla, no se pueden ver los videos de los tutoriales dado que la tarjeta gráfica es antigua. Y lo que ya no tiene nombre es que el proyector de una asignatura de informática este tan estropeado que moleste a la vista, literalmente molesta a la vista.</p>	

Título de la aplicación educativa:	
"Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: LUCIANO LÓPEZ NAVARRO	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

ANEXO II: CUESTIONARIOS ESTUDIANTES

3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? En casa, pero sería muy positivo para el alumno un aula de consulta para dudas o atascos que se le presenten.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Todas en general.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Hubiera insistido más en la presentación de las herramientas y las funciones que tienen cada una de ellas. Proporcionando una fotocopia a los alumnos.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Muy positivo, incluso para gente que no tiene nociones o muy pocas de informática.	

Título de la aplicación educativa:	
“Guía para crear y manipular imágenes”	
Nombre y apellidos: ÁLVARO	Alumno de: MURO
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

6. OBSERVACIONES
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? De modo necesario para hacerlos en ambos lugares para entregarlo a tiempo.
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? La guía didáctica.
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Aportaría más horas semanales o dividir las 2 horas en diferentes días.
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Insuficiencia de tiempo para aprender el contenido.

Título de la aplicación educativa: "Guía para crear y manipular imágenes"	
Nombre y apellidos: Alonso	Alumno de:
Correo electrónico:	Bachillerato de Artes <input type="checkbox"/>
	Artes Aplicadas al Muro <input checked="" type="checkbox"/>
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE	
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)	
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.9.- Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
1.10.- Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.	
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este Cuestionario.	
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5

2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.3.- Grado de interés del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.4.- Frecuencia de utilización del material	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.5.- Grado de interés general de los contenidos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO	
3.1.- Que opinión te merece el diseño	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.4.- Metodología utilizada.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
3.5.- Documentación entregada	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	
4.1.- Organización y coordinación del material	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
4.3.- Recursos materiales	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
5. EVALUACIÓN GLOBAL	
5.1.- Valoración global	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5
6. OBSERVACIONES	
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? Fuera del aula lo he utilizado únicamente para hacer algún trabajo tipo regalo para familiares, muy sencillo, para imprimir y enmarcar.	
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? Aprender a utilizar correctamente las capas.	
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Grafiti, nociones básicas para la valoración como disciplina y conexiones contemporáneas con el diseño gráfico.	
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Material interesante y necesario y metodología efectiva. La música en el aula ayuda a asimilar conceptos nuevos.	

ANEXO III:

Estadísticas cuestionarios

Contenido

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS	581
CURSO 2009-2010: ARTES APLICADAS AL MURO (7 ESTUDIANTES)	581
CURSO 2010-2011: ARTES APLICADAS AL MURO (6 ESTUDIANTES)	586
CURSO 2011-2012: ARTES APLICADAS AL MURO A (7 ESTUDIANTES)	593
CURSO 2011-2012: ARTES APLICADAS AL MURO B. (6 ESTUDIANTES)	600
CURSO 2012-2013: ARTES APLICADAS AL MURO (5 ESTUDIANTES)	607
CURSO 2014-2015: ARTES APLICADAS AL MURO B (5 ESTUDIANTES)	615
CURSO 2009-2010: BACHILLERATO (9 ESTUDIANTES)	623
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO A (9 ESTUDIANTES)	628
CURSO 2010-2011: BACHILLERATO B (11 ESTUDIANTES)	635
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO A. (8 ESTUDIANTES)	643
CURSO 2011-2012: BACHILLERATO B. (9 ESTUDIANTES)	650

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

CURSO 2009-2010: ARTES APLICADAS AL MURO (7 ESTUDIANTES).

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2009-2010: Artes Aplicadas al Muro (6 estudiantes).			
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,7 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	33,3 %	3 x 2 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,7 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	5	83,3 %	5 x 4 = 20
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 25
Promedio			4,17
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	2	33,3 %	3 x 4 = 12
Indeciso	1	16,7 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 25
Promedio			4,17

2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	2	33,3 %	2x 4 = 8
Indeciso	1	16,7 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo	1		1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =23
Promedio			3,83
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,7 %	1 x 5 =5
De Acuerdo	5	83,3 %	5x 4 =20
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =25
Promedio			4,17
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	3 x 5 =15
De Acuerdo	1	16,7 %	1 x 4 =4
Indeciso	2	33,3 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =25
Promedio			4,17
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	3 x 5 =15
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 =12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 6	E = 100 %	Total =24
Promedio			4
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	2 x 5 =5
De Acuerdo	2	33,3 %	2 x 4= 8
Indeciso	1	16,7 %	1 x 3 =3
En Desacuerdo	1	16,7 %	1 x 2 =2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =18
Promedio			3
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,7 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	4	66,7	4 x 4 = 16
Indeciso	1	16,7 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =24
Promedio			4
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	3 x 5 =15
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =27
Promedio			4,5
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,7 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3		3 x 4 = 12
Indeciso	1	16,7 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	16,7 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =21

Promedio			3,5
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	66,7	4 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =26
Promedio			4,33
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =27
Promedio			4,5
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	83,3 %	5 x 5 = 25
De Acuerdo	1	16,7 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total =29
Promedio			4,83
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	66,7	4 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 6	E = 100 %	Total =26
Promedio			4,33
6. OBSERVACIONES			
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>La opinión es unánime: Constantemente. En clase y en casa practicando con las fotocopias de los ejercicios. Para todo tipo de trabajos artísticos</p>			
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>La opinión es unánime: Fácil acceso y claridad en la información. Las hojas de tutoriales, ya que al trabajar en casa es muy útil.</p> <p>Para preparar el proyecto. La simulación de resultado final de una obra colocada y retoque digital de una obra propia. Futuros trabajos, proyectos, ambientaciones...del diseño mural.</p>			
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>La opinión es unánime: Entregaría cada clase fotocopias de tutoriales específicos de cada trabajo efectuado.</p> <p>Sugiero que haya más tutoriales, que te los puedas llevar a casa.</p> <p>Y procurar explicar las cosas con imágenes y lo más sencillo posible para una mayor comprensión.</p>			
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>La opinión es unánime: Tanto el método como el material les parecen muy buenos, pero en su opinión tendrían que haber dado la asignatura durante un periodo más largo de tiempo, falta un mayor número de horas lectivas.</p>			

CURSO 2010-2011: ARTES APLICADAS AL MURO (6 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2010-2011: Artes Aplicadas al Muro (6 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	2	33,3 %	2 x 4 = 8
Indeciso	3	50 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 22
Promedio			3,67
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	83,33 %	5 x 4 = 20
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 23
Promedio			3,83
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	33,3 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 23
Promedio			3,83
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	2 x 5 = 10

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

De Acuerdo	2	33,3 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	16,67 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo	1	16,67 %	$1 \times 2 = 2$
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 23
Promedio			3,83
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	$1 \times 5 = 5$
De Acuerdo	2	33,3 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	2	33,3 %	$2 \times 3 = 6$
En Desacuerdo	1	16,67 %	$1 \times 2 = 2$
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 21
Promedio			3,50
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	57,1 %	$4 \times 5 = 20$
De Acuerdo	1	16,67 %	$1 \times 4 = 4$
Indeciso	1	16,67 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 27
Promedio			4,5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	33,3 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	2	33,3 %	$2 \times 3 = 6$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 24
Promedio			3
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			

De Acuerdo			
Indeciso	6	100 %	6 x 3 = 18
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 24
Promedio			3

1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	57,1 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	16,67 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 26
Promedio			4,33

1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	3 x 5= 15
De Acuerdo	2	33,3 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total: 26
Promedio			4,33

2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	1	16,67 %	1 x 4 = 4
Indeciso	3	50 %	3 x 3= 9
En Desacuerdo	2	33,3 %	2 x 2 =4
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 17

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Promedio			2,83
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	$3 \times 5 = 15$
De Acuerdo	3	50 %	$3 \times 4 = 12$
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 27
Promedio			4,5
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	3	50 %	$3 \times 4 = 12$
Indeciso	1	16,67 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 25
Promedio			4,17
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	33,3 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso			
En Desacuerdo	1	16,67 %	$1 \times 2 = 2$
Totalmente en Desacuerdo	1	16,67 %	$1 \times 1 = 2$
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 22
Promedio			3,67
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	$1 \times 5 = 5$
De Acuerdo	3	50 %	$3 \times 4 = 12$
Indeciso	2	33,3 %	$2 \times 3 = 6$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,3 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 25
Promedio			4,17

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	4	57,1 %	4 x 4 = 16
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	83,33 %	5 x 4 = 20
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	57,1 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	33,3 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 22
Promedio			3,67
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso	3	50 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 21
Promedio			3,5
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	33,3 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	57,1 %	4 x 4 = 16
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2= 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 21
Promedio			3,5
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 = 12
Indeciso	4	57,1 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4 =12
Indeciso	3	50 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 21
Promedio			3,5
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	83,33 %	5 x 4 = 20
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
6. OBSERVACIONES			
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella? La opinión es bastante uniforme y se puede resumir en: Si y me sirve tanto en casa, como en clase y para hacer otros proyectos.			
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes? El poder reafirmar lo aprendido. El diseño para los trabajos de proyectos fundamentalmente El poder utilizarlo siempre en cualquier momento y sirve para los trabajos de otras asignaturas Para ir más rápido no tener que pintar.			
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías? Añadiría un poco de ritmo al video explicativo. Y mejor aprovechamiento del tiempo. A mí me parece bien como esta. En algunos tutoriales de casa faltan palabras y otros están dañados (errores de alumnos) que dificulta su utilización. Más rapidez en las clases, más apuntes y poder llevarte las cosas a casa.			
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? Por unanimidad Creen que el método es correcto, y el material es muy bueno y necesario, además de completo, una pena no poder llegar a dar todo lo que tienes preparado, pero es necesario más horas. Más rapidez en las clases, más apuntes y poder llevarte las cosas a casa.			

CURSO 2011-2012: ARTES APLICADAS AL MURO A (7 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2011-2012: Artes Aplicadas al Muro A (7 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	42,9 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	3	42,9 %	3 x 4 = 12
Indeciso	1	14,3	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 30
Promedio			4,29
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	14,3 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	2	28,6 %	2 x 4 = 8
Indeciso	2	28,6 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	2	28,6 %	2 x 2 = 4
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,29
1.3.- Interés de los contenidos tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	42,9 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	3	42,9 %	3 x 4 = 12
Indeciso	1	14,3	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 30
Promedio			4,29
1.4.- Claridad en la exposición	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	14,3 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	2	28,6 %	2 x 4 = 8

Indeciso	1	14,3 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	3	42,9 %	3 x 2 = 6
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 22
Promedio			3,14
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	42,9 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	14,3 %	1 x 4 = 4
Indeciso	3	42,9 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 28
Promedio			4
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	57,1 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	2	28,6 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	14,3 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 31
Promedio			4,43
1.7.- Ha facilitado la participación..	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	42,9 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	2	28,6 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	14,3 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	14,3 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 28
Promedio			4
1.8. Da respuesta a cuestiones planteadas.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	42,9 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	3	42,9 %	3 x 4 = 12
Indeciso	1	14,3 %	1 x 3 = 3

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 30
Promedio			4,29
1.9. Coherencia entre objetivos y contenidos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	28,6 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	2	28,6 %	2 x 4 = 8
Indeciso	2	28,6 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	14,3 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 26
Promedio			3,71
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	57,1 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	28,6 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	14,3 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 24
Promedio			3,43
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	71,4 %	5 x 5 = 25
De Acuerdo	2	28,6 %	2 x 4 = 8
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 33
Promedio			4,71
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	4	57,1 %	4 x 5 = 20

De Acuerdo	2	28,6 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	14,3 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 31
Promedio			4,43
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	14,3 %	$1 \times 5 = 5$
De Acuerdo	2	28,6 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	3	42,9 %	$3 \times 3 = 9$
En Desacuerdo	1	14,3 %	$1 \times 2 = 2$
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 24
Promedio			3,43
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	28,6 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	28,6 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	3	42,9 %	$3 \times 3 = 9$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 27
Promedio			3,86
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	28,6 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	1	14,3 %	$1 \times 4 = 4$
Indeciso	3	42,9 %	$3 \times 3 = 9$
En Desacuerdo	1	14,3 %	$1 \times 2 = 2$
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 25
Promedio			3,57

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	42,9 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	14,3 %	1 x 4 = 4
Indeciso	3	42,9 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 28
Promedio			4
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	14,3 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	2	28,6 %	2 x 4 = 8
Indeciso	3	42,9 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo	1	14,3 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 24
Promedio			3,43
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	28,6 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	3	42,9 %	3 x 4 = 8
Indeciso	1	14,3 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	14,3 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,29
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	57,1 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	28,6 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	14,3 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 24
Promedio			3,43

3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	6	85,7 %	6 x 4 = 24
Indeciso	1	14,3 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 27
Promedio			3,86
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	14,3 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	4	57,1 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	28,6 %	2 x 3= 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 27
Promedio			3,86
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	42,9 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	14,3 %	1 x 4 = 4
Indeciso	3	42,9 %	3 x 3= 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 28
Promedio			4
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo		100 %	7 x 4 =
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 28
Promedio			4

5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	28,6 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	57,1 %	4 x 4 = 16
Indeciso	1	14,3 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 7	E = 100 %	Total = 29
Promedio			4,14
6. OBSERVACIONES			
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>En resumen es similar en casi todo el alumnado :</p> <p>En el aula y fuera de ella. Es de gran ayuda disponer de tutoriales para casa.</p>			
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Los utilizado + en clase y lo aplico en bocetos para obras asignaturas o en dibujos propios, aunque me gustaría tener una copia digital de los tutoriales de clase, para no olvidarlos dentro meses o años.</p> <p>Y los tutoriales han sido de gran ayuda.</p>			
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Propondría una metodología con un material más fuerte y avanzado, pero dado el nivel principal del alumnado es imposible.</p> <p>El poder utilizar una tableta gráfica, ampliar el trabajo en clase al llevarnos el programa y los ejercicios.</p> <p>Se necesitarían más horas semanales, e incluso dos años, pero desde mi punto de vista (nivel 0) ha sido de mucha utilidad, puedo ahora mal o bien proyectos con diseño en imagen digital.</p> <p>De una manera organizada, pedir tutoriales hechos para casa para los que se inician en photoshop. Uno por mes los primeros 6 meses. De esta manera el alumno trabaja en casa de manera organizada y con motivación.</p> <p>Aportaría trabajar que conlleven más creatividad, no sólo práctica, es decir, por ejemplo eslóganes publicitarios, cartelería, carátulas de CD (usando para ello, evidentemente los tutoriales aportado), etc.</p> <p>En el ejercicio que se limitaba a Lichstein era demasiado complicado, a lo mejor separando el trazado en un ejercicio más fácil, no hubiéramos estado tantas clases para hacerlo.</p>			
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>¡Me han parecido muy útiles!</p> <p>El material es bueno, pero el procedimiento de enseñanza lento.</p> <p>Me parece un buen método, he aprendido mucho aunque bien es cierto que tengo conocimientos previos.</p> <p>No imagino que opinión puedan tener las personas que partan de 0.</p> <p>El material es excelente, me ha gustado la experiencia de usar por primera vez un Tablet.</p> <p>Acompañar la clase con música se hace ameno</p> <p>Me parece un buen método ya que nos facilita que trabajemos en casa, y aunque utilizamos todas las herramientas posibles, y nos enseñas trucos para utilizarlas.</p>			

CURSO 2011-2012: ARTES APLICADAS AL MURO B.(6 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2011-2012: Artes Aplicadas al Muro B (6 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	6	100%	6 x 4= 24
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 24
Promedio			4
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	1	16,67 %	1 x 4= 4
Indeciso	3	50 %	4 x 3= 12
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2= 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 18
Promedio			3
1.3.- Interés de los contenidos tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,33 %	2 x 5= 10
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4= 12
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 25
Promedio			4,17
1.4.- Claridad en la exposición	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,33 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	66,7 %	4 x 4 = 16

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 26
Promedio			4,33
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación..	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	66,7 %	4 x 4= 16
Indeciso			
En Desacuerdo	2	33,33 %	2 x 2= 4
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 20
Promedio			3,33
1.6.- Utilidad de la documentación aportada..	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	16,67 %	1 x 4 = 4
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 24
Promedio			4
1.7.- Ha facilitado la participación.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	2	33,33 %	2 x 4 = 8
Indeciso	2	33,33 %	2 x 3= 6
En Desacuerdo	2	33,33 %	2 x 2 = 4
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 18
Promedio			3
1.8. Da respuesta a cuestiones planteadas.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	2	33,33 %	2 x 4 = 8
Indeciso	4	66,7 %	4 x 3 = 12

En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 20
Promedio			3,33
1.9. Coherencia entre objetivos y contenidos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	2	33,33 %	2 x 4= 8
Indeciso	3	50 %	3 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100%	Total: 16
Promedio			2,67
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	2	33,33 %	2 x 4= 8
Indeciso	4	66,7 %	4 x 3= 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 20
Promedio			3,33
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	50 %	3 x 5= 15
De Acuerdo	2	33,33 %	2 x 4= 8
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 26
Promedio			4,33
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

De Acuerdo	5	83,33 %	5 x 4= 20
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	2	33,33 %	2 x 4= 12
Indeciso	2	33,33 %	2 x 3= 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 1= 1
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 19
Promedio			3,17
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	66,7 %	4 x 4= 16
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2= 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 21
Promedio			3,5
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	6	100 %	6 x 4= 24
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	1 x 5= 5
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4= 12
Indeciso	2	33,33 %	2 x 3= 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	33,33 %	2 x 5= 10
De Acuerdo	2	33,33 %	2 x 4= 8
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	83,33 %	5 x 4= 20
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 23
Promedio			3,83
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	1 x 5= 5
De Acuerdo	4	66,7 %	4 x 4= 16
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			2 x 5= 10
De Acuerdo			4 x 4= 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 26
Promedio			4,33
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	83,33 %	5 x 4= 20
Indeciso			
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2= 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 22
Promedio			3,67
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			
Indeciso	4	66,7 %	4 x 3= 12
En Desacuerdo	2	33,33 %	2 x 2= 4
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 16
Promedio			2,65
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	16,67 %	1 x 5= 5
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4= 12
Indeciso	1	16,67 %	1 x 3= 3
En Desacuerdo	1	16,67 %	1 x 2= 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 22
Promedio			3,67

5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	50 %	3 x 4= 12
Indeciso	3	50 %	3 x 3= 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 6	E = 100 %	Total = 21
Promedio			3,5
6. OBSERVACIONES			
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Cada vez que tenemos que realizar un trabajo</p> <p>Cada vez que lo necesito en la realización de algunos de los trabajos actuales.</p> <p>Es útil y necesario hoy en día. Si lo uso. Necesario más horas lectivas.</p>			
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Ambientaciones y también si mejoro creo que lo podría aplicar en bocetos.</p> <p>Ambientaciones de trabajos. Muy usados en la asignatura de proyectos.</p> <p>Fotomontaje, retoque fotográfico, ilustración.</p>			
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>El comentario es que al final del curso no soy autónoma y para el proyecto sería interesante tener un apoyo.</p> <p>El curso me servido como base para usar photoshop aunque no me ha dado la autonomía suficiente para el nivel requerido para la realización del proyecto final, aunque también viene motivado por la falta de horas lectivas actuales de esta asignatura. Aumentaría 1 hora al menos semanal.</p> <p>Renovar los programas</p> <p>La periodicidad de la clase no es la idónea, ya que no se puede tener un seguimiento consecuente del desarrollo de los temas tratados.</p>			
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>El método y el material están bien siempre y cuando se pueda imprimir... y se sigan los objetivos.</p> <p>Tener la última versión estaría mejor.</p> <p>Creo que se necesitarían más horas lectivas.</p> <p>Material muy útil y muy completo.</p> <p>Ok. Siempre se puede mejorar</p>			

CURSO 2012-2013: ARTES APLICADAS AL MURO (5 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2009-2010: Artes Aplicadas al Muro (5 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Dominio demostrado por el profesor.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	2	40 %	2 x 4 = 8
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 23
Promedio			4,6
1.2.- Adecuación a los objetivos previstos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	20 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso	3	60 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 18
Promedio			3,6
1.3.- Interés de los contenidos tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			2 x 5 = 10
De Acuerdo			3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 22
Promedio			4,4
1.4.- Claridad en la exposición	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	2	40 %	2 x 4 = 8

Indeciso	2	40 %	$2 \times 3 = 5$
En Desacuerdo	1	20 %	$1 \times 2 = 3$
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 16
Promedio			3,2
1.5.- Capacidad de motivar y fomentar la participación	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3		$4 \times 4 = 16$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 19
Promedio			3,8
1.6.- Utilidad de la documentación aportada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	80 %	$4 \times 4 = 16$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 19
Promedio			3,8
1.7.- Ha facilitado la participación.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	40 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 21
Promedio			4,2
1.8. Da respuesta a cuestiones planteadas.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	$3 \times 5 = 15$
De Acuerdo	1	20 %	$1 \times 4 = 4$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 22
Promedio			4,4
1.9. Coherencia entre objetivos y contenidos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	2	40 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	20 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 21
Promedio			4,2
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	60 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	40 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 18
Promedio			3,6
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	2 x 5 =10
De Acuerdo	3	60 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 22
Promedio			4,4
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	2 x 5 = 10

De Acuerdo	2	40 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 21
Promedio			4,2
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	40 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 21
Promedio			4,2
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	40 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 21
Promedio			4,2
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	40 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 21
Promedio			4,2

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	$2 \times 5 = 10$
De Acuerdo	2	40 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	1	20 %	$1 \times 3 = 3$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 21
Promedio			4,2
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	50 %	$3 \times 4 = 12$
Indeciso	2	40 %	$2 \times 3 = 6$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 20
Promedio			4
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	20 %	$1 \times 5 = 5$
De Acuerdo	2	40 %	$2 \times 4 = 8$
Indeciso	2	40 %	$2 \times 3 = 6$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 19
Promedio			3,80
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	1	20 %	$1 \times 4 = 4$
Indeciso	4	80 %	$4 \times 3 = 12$
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 16
Promedio			3,2

3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	2		2 x 4 =8
Indeciso	3	60 %	3 x 3 =9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 17
Promedio			3,4
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	60 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	40 %	2 x 3= 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 18
Promedio			3,6
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	20 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso	2	40 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	20 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 17
Promedio			3,4
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	60 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo	1	20 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo	1	20 %	1 x 1 = 1
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 15
Promedio			3

5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	100 %	5 x 4 = 20
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			4
6. OBSERVACIONES			
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Me han venido bien sobre todo los vídeos de photoshop para poder practicar en casa, son como una clase que puedes repetir todas las veces que quieras.</p> <p>Cómo ejercicios y prácticas. También para realizar algunos trabajos en otras asignaturas cómo en proyectos, etc.</p> <p>He utilizado el material dentro y fuera del aula.</p> <p>El material didáctico me ha servido para anticipar los contenidos y poder seguir la clase sin mucho problema, por eso creo que es muy importante que se mejore y amplíe, ya que esta asignatura, como la mayoría del curso, necesita mucha práctica fuera de las horas lectivas para que los contenidos se fijen.</p> <p>Han sido y serán de mucha utilidad para el desarrollo del resto de asignaturas y proyectos.</p>			
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Me parece muy útil poder visualizar como queda una idea sobre una imagen, sin necesidad de tener que pintarla. También muchas veces la rapidez con la que se pueden manejar las imágenes y los colores y la multitud de combinaciones que te permiten los programas de ordenador puede facilitar la creatividad y hacer que te plantees posibilidades que no se te ocurrirían con un lápiz y un papel. El factor sorpresa de los resultados que se consiguen es muy estimulante.</p> <p>Me parece necesario lo que aprendimos en la última clase de poder colocar un boceto en un espacio determinado, no sólo para ver cómo queda, sino para los proyectos que tengamos que hacer en la escuela y en un futuro.</p> <p>Creo que es de gran ayuda para cualquier trabajo, pero sobre todo para saber enfocar el proyecto de fin de carrera.</p> <p>Facilita muchísimo hacer variaciones de forma digital de los trabajos artísticos que se desarrollan sobre papel, bocetos etc., permitiendo hacer multitud de pruebas sin mucho esfuerzo.</p>			
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Las horas previstas en el plan de estudios para esta asignatura son claramente insuficientes. No se abarcan todos los contenidos que necesitaríamos conocer y respecto de los que se programan con arreglo a los recursos de tiempo disponibles, es imposible dominarlos o manejarlos con soltura si no se le dedica mucho tiempo de práctica fuera de los horarios lectivos. Creo que sería bueno que desde el primer día se dieran trabajos para hacer en casa que luego se corrigieran en clase.</p> <p>Muy pocas horas para tanta información</p> <p>Teniendo en cuenta los contenidos vistos, incidiría más en photoshop, menos en corelDRAW e introduciría algo de algún programa de edición, Indesign o similar, y algo de Autocad, aunque solo sea para saber que existe, ya que a la hora de maquetar los proyectos, se adelantaría mucho.</p>			

Por supuesto esta asignatura necesita más horas, quizá sería interesante un tercer año, para no tener que ir tan deprisa y hacer más ejercicios. Creo que con tres años se fijarían mejor los contenidos, además creo que sería interesante llevar más en paralelo la teoría de algunas asignaturas y su práctica de taller, se entendería un poco mejor todo.

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método es adecuado, salvo por el tiempo disponible que no nos deja afianzar lo aprendido para que no se nos olvide, si no practicamos mucho. Deberían mandarse deberes para casa y luego verificarlo, aunque sea más trabajo para el profesor y para los alumnos, ayudaría mucho.

Aunque carezco de conocimientos suficientes, me parece que los programas son muy anticuados para todas las posibilidades que existen actualmente, y no sé si con lo aprendido nos podremos manejar bien con programas más modernos.

El mejor consejo que nos ha dado Pedro (para mí, al menos) es que juguemos como niños, porque muchas veces te paraliza el miedo a equivocarte y ahora ya he aprendido que hay que probar todo porque luego siempre se puede rectificar y es como se aprende. Ahora cada vez que me enfrento a programas que no conozco me dedico a investigar todas las herramientas que van apareciendo y a ver las posibilidades, antes sólo usaba lo que conocía.

Es un método acelerado que me cuesta seguir y el material es a veces un poco lioso.

Creo que el método está bien, pero al ser un grupo grande y de distinto nivel operativo, así como que la clase se da una vez por semana, no se han conseguido los objetivos previstos.

En cuanto al material, lo veo un poco disperso,

CURSO 2014-2015: ARTES APLICADAS AL MURO B (5 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2014-2015: Artes Aplicadas al Muro B (4 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso	1	20 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 23
Promedio			4,6
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	3	60 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 22
Promedio			4,4
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	40 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	3	60 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 22
Promedio			4,4

1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	2	40 %	2 x 4 = 8
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 4	E = 100 %	Total = 23
Promedio			4,6
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	100 %	5 x 5 = 25
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 4	E = 100 %	Total = 25
Promedio			5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	25 %	1 x 4 = 4
Indeciso	1	25 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 22
Promedio			4,4

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 20
De Acuerdo	1	40 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 5	E = 100 %	Total = 20
Promedio			4.8
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	20 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	2	40 %	2 x 4 = 8
Indeciso			
En Desacuerdo	1		2 x 2 = 4

Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total =22
Promedio: 4,4 desvirtuado	ANULADO POR NO HABER FINALIZADO EL CURSO		
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 X 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 X 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =4	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	4	100 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 X 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =4	E = 100 %	Total = 20
Promedio			4,8
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			4 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =4	E = 100 %	Total = 16
Promedio			4
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 28
Promedio			4,4,68
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	100 %	5 x 5 = 20
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 25
Promedio			5
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	2	40 %	2 x 4 = 8
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 23
Promedio			4,6
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso	1	20 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 22
Promedio			4,4
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	2	50 %	2 x 4 = 8

Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 23
Promedio			4,6
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =4	E = 100 %	Total = 19
Promedio			4,8
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	80 %	4 x 5 = 203 x 5 = 15
De Acuerdo	1	20 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 24
Promedio			4,8
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	60 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	2	40 %	2 x 4 = 8
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =5	E = 100 %	Total = 23
Promedio			4,6
6. OBSERVACIONES			
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>El material lo uso tanto en clase como fuera de ella, aunque reconozco que cuando más lo uso es en casa al estar más tranquila y con mucho más tiempo.</p> <p>Me parece que es un material muy adecuado para el aprendizaje del Photoshop y aunque no tengas muchos conocimientos, los tutoriales que en él se hallan son muy adecuados y fáciles de entender.</p> <p>En casa, pero sería muy positivo para el alumno un aula de consulta para dudas o atascos que se le presenten.</p>			
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Me parece muy bien poder tener acceso a todos los ficheros y tutoriales. El poder descargártelos y trabajar individualmente con cada uno de ellos.</p> <p>La posibilidad de acceder a los contenidos de la asignatura en casa es una ayuda fundamental para los alumnos, sobre todo teniendo en cuenta que es una asignatura que bajo mi punto de vista debería tener por lo menos cuatro horas a la semana. Puesto que los contenidos que se exigen para la superación de la misma son elevados para gente que en su mayoría tenemos bajos conocimientos de informática.</p>			

La guía didáctica.
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Creo que está muy completo. Por ahora no se me ocurre nada. Hubiera insistido más en la presentación de las herramientas y las funciones que tienen cada una de ellas. Proporcionando una fotocopia a los alumnos.</p> <p>Aportaría más horas semanales o dividir las 2 horas en diferentes días.</p>
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>En general la opinión, tanto del estudiante con nociones como del que no tiene ninguna, ha sido muy buena y agradecida al estar casi totalmente de acuerdo con el grado de implicación del profesor y la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje con respecto a métodos “convencionales”. El grupo es reducido pero muy heterogéneo aportando pocos pero variados puntos de vista en las observaciones:</p> <p>Para los que parten de nivel 0, hacer más hincapié al principio del curso sobre el uso del aula virtual, supervisando el buen funcionamiento de la plataforma virtual para que los alumnos accedan y utilicen la plataforma con seguridad y sin problemas ellos solos.</p> <p>El alumnado coincide de manera unánime, igual que los últimos 5 años, manifiestan estar en el total desacuerdo con la infraestructura del aula real, puesto que la consideran totalmente obsoleta, resta eficacia al método y los medios utilizados, en definitiva que es un obstáculo para la calidad del proceso de aprendizaje. Entre ellos destacan el proyector (desenfocado), los puestos de trabajo. También se vuelve a reiterar como todos los años desde la implantación de estos estudios insuficiencia de tiempo para aprender el contenido</p>

CURSO 2009-2010: BACHILLERATO (9 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2009-2010: Bachillerato de Artes (9 estudiantes).			
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 15
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 40
Promedio			4,44
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	4	44,44 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 36
Promedio			4
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 44
Promedio			4,89

2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 =20
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 37
Promedio			4,11
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 34
Promedio			3,78
2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5= 20
De Acuerdo	6	66,67 %	6 x 4 = 24
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 44
Promedio			4,89
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,44
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 34
Promedio			3,78
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 32
Promedio			3,56
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso	4	44,44 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 35
Promedio			3,89

4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5= 14
De Acuerdo	4	44,44 %	4x 4 = 16
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 36
Promedio			4
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5= 20
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5= 20
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 5
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5= 15
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22

6. OBSERVACIONES
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Para todos los trabajos prácticos que son todos los requeridos, y además también usamos de vez en cuando la tableta gráfica para algún trabajo concreto.</p> <p>El material obtenido me parece adecuado al nivel y curso que estamos dando. Se explicó detalladamente y sin saltos bruscos en la explicación. La información la hemos recibido en distintos formatos, tanto impreso como digitalizado con todo tipo de información. Es material fácil, sencillo y para toda la clase.</p> <p>El material lo utilizo en casa, y me ha servido mucho para resolver mis preguntas. Y en clase las utilizo porque están bien explicadas y redactadas, y como van paso a paso me resulta muy fácil realizar mi trabajo.</p>
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>La utilidad en cuanto a diseños y retoques de dibujos.</p> <p>Las hojas de tutoriales, ya que al trabajar en casa es muy útil.</p> <p>La enseñanza y la educación (respetto y actitud). Lo que más me gusta son los proyectos.</p> <p>Las fichas impresas me parecen muy útiles, A la vez que prácticas con el programa puedes tener las hojas al lado y seguir el procedimiento paso a paso. Los videos también son muy útiles y explicativos de algo en concreto, porque poder seguirlo muy bien, viendo como se hace se aprende mejor.</p>
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Aportaría un libro o algo de guía para cada alumno.</p> <p>Lo único que añadiría sería versiones un poco más recientes del programa usado, por lo demás lo dejaría igual.</p> <p>Pues sinceramente todo muy bien; las explicaciones seguidamente la práctica para saber cómo se hace, exposición de dudas, entrega de guión... En definitivo todo me parece muy bien realizado para una clase de Photoshop. Es óptimo.</p>
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material? No está nada mal método y el material bastante útil.</p> <p>Del método y el material no me quejo, en especial del método.</p> <p>Están bien las dos cosas.</p> <p>Una buena ya que creo que la forma de explicarlo y de usar el material ha sido clara y buena.</p> <p>Material: todo muy bien y muy completo. Muy bueno</p>

CURSO 2010-2011: BACHILLERATO A (9 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2010-2011: Bachillerato de Artes A (9 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	3	33,33 %	3 x 4 = 12
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 34
Promedio			3,78
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	5	55,55%	5 x 3 = 15
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,44
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	6	66,67 %	6 x 4 = 24
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 34
Promedio			4,22
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 35
Promedio			3,89
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 35
Promedio			3,89
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	5	55,55%	4 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 36
Promedio			4
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 36
Promedio			4
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10

De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 34
Promedio			3,78
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 36
Promedio			4
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	3	33,33 %	3 x 2 = 6
Totalmente en Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 1 = 1
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 26
Promedio			2,89
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	4	44,44 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 32

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Promedio			3,56
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,44
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	4	44,44 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo	2	22,22 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,44
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 35
Promedio			3,89
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	6	66,67 %	6 x 4 = 24
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 33
Promedio			3,67

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	5	55,55%	5 x 3 = 15
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E =9	E = 100 %	Total = 32
Promedio			3,56
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 37
Promedio			4,11
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	5	55,55%	5 x 3 = 15
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 32
Promedio			3,56
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	4	44,44 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo	2	22,22 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,44
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 32
Promedio			3,56
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	4	44,44 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2

Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,44
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	22,22 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 35
Promedio			3,89
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	7	77,78 %	7 x 4 = 28
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 36
Promedio			4
6. OBSERVACIONES			
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?			
Normalmente en el aula.			
El material lo uso fuera del aula para practicar y mejorar mis conocimientos.			
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?			
Poder trabajar también en casa.			
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?			
Más puntualidad y más rendimiento en las clases.			
Versiones últimas de programas y tutoriales de video con subtítulos.			
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?			
Me ha gustado.			
Me parece correcto y bastante buen método de aprendizaje			
Normal Muy bueno,			
Me parece un buen método ya que es accesible para cualquiera y facilita el lenguaje de la asignatura			

CURSO 2010-2011: BACHILLERATO B (11 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2010-2011: Bachillerato de Artes B (11 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	45,45 %	5 x 5 = 25
De Acuerdo	5	45,45 %	5 x 4 = 20
Indeciso	1	9,09 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 48
Promedio			4,36
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	18,18 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	7	63,64 %	7 x 4 = 28
Indeciso	2	18,18 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 44
Promedio			4
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	36,36 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	1	9,09 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 47
Promedio			4,27
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	36,36 %	4 x 5 = 20

De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	1	9,09 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 47
Promedio			4,27
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	27,27 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	2	18,18 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 45
Promedio			4,09
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	54,55 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	4	36,36 %	4 x 4 = 16
Indeciso	1	9,09 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 49
Promedio			4,45
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	9,09 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	5	45,45 %	5 x 4 = 20
Indeciso	5	45,45 %	5 x 3 = 15
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 38
Promedio			3,45
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	27,27 %	3 x 5 = 15

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

De Acuerdo	5	45,45 %	5 x 4 = 20
Indeciso	2	18,18 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 41
Promedio			3,73

1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	7	63,64%	7 x 5 = 35
De Acuerdo	4	36,36 %	4 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 51
Promedio			4,64

1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	9,09 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	2	18,18 %	2 x 4 = 8
Indeciso	5	45,45 %	5 x 3 = 15
En Desacuerdo	3	27,27 %	3 x 2 = 6
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 34
Promedio			3,09

2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	18,18 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	5	45,45 %	5 x 4 = 20
Indeciso	4	36,36 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 42
Promedio			3,82

2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	36,36 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	1	9,09 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 47
Promedio			4,27
2.3.- Grado de interés del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	27,27 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	8	72,73 %	8 x 4 = 32
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 47
Promedio			4,27
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	9	81,82 %	9 x 4 = 36
De Acuerdo			
Indeciso	2	18,18 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 42
Promedio			3,82
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	9,09 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	8	72,73 %	8 x 4 = 32
Indeciso	1	9,09 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 40
Promedio			3,64

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	27,27 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	8	72,73 %	8 x 4 = 32
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 47
Promedio			4,27
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	18,18 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	3	27,27 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 43
Promedio			3,91
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	18,18 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	7	63,64%	7 x 4 = 28
Indeciso	2	18,18 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 44
Promedio			4
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	18,18 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	3	27,27 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 43
Promedio			3,91
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	27,27 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	2	18,18 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 45
Promedio			4,09
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	45,45 %	5 x 5 = 25
De Acuerdo	2	18,18 %	2 x 4 = 8
Indeciso	4	36,36 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 45
Promedio			4,09
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	27,27 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	5	45,45 %	5 x 4 = 20
Indeciso	3	27,27 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 44
Promedio			4
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	18,18 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	36,36 %	4 x 4 = 16
Indeciso	4	36,36 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 38
Promedio			3,45
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	27,27 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	6	54,55 %	6 x 4 = 24
Indeciso	2	18,18 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 45
Promedio			4,09
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	36,36 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	7	63,64%	7 x 4 = 28
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 11	E = 100 %	Total = 48
Promedio			4,36
6. OBSERVACIONES			
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>El material lo utilizo normalmente en el aula, aunque a veces lo utilizo en mi casa.</p> <p>Me sirve para mis proyectos personales a trabajos para otras asignaturas.</p> <p>Frecuentemente, tanto en el aula como fuera.</p> <p>Para ayudarme y usarlo de guía para el proyecto dado. Sobre todo dentro de clase ya que es donde se hacen la mayoría de los trabajos.</p>			
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Desde mi punto de vista nos favorecería, por el simple hecho de que si faltamos sería un gran apoyo.</p> <p>Tutoriales, video-tutoriales, apuntes para practicar...</p> <p>El poder avanzar trabajos en casa o en cualquier sitio que no sea clase, sin la necesidad de tener un tiempo limitado; y las clases con profesor vendría bien para aclarar cualquier duda.</p> <p>Me gusta la clase tal y como está; a lo mejor un descanso entre cada hora, porque el estar delante del ordenador 2 horas seguidas carga un poco; por lo demás estoy de acuerdo y a gusto.</p> <p>El poder disponer de material fuera del aula resulta muy útil para mantener el ritmo de las clases.</p> <p>En caso de no poder asistir asiduamente a clase, los videos tutoriales, por ejemplo, son muy útiles a la hora de conocer el manejo de un programa.</p> <p>Añadiría aunque es por decir que todos los ordenadores fuesen de alto nivel, un modelo más renovado.</p>			

No se pierde tiempo de trabajo si el profesor no asiste.

Se pueden dar las clases en cualquier momento acceder a ellos fácilmente y en caso de que no estuviese el profesor puedo utilizar como sustitución.

Poder regular el aprendizaje y si tiene algún problema serio poder seguir el aprendizaje.

6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?

Muchas veces los tutoriales no te solucionan problemas que pueden surgir a posteriori por principiantes en la materia.

No tengo ninguna queja sobre cómo se ha ido desarrollando todas las clases y sobre el material ha estado a nuestro alcance en todo momento.

Sería conveniente en lugar de explicar los ejercicios y luego hacerlos nosotros, ir haciéndolo todos y resolviendo las dudas en el momento porque creo que se avanzaría más rápido y con menos dudas.

En algunas ocasiones el material didáctico que se facilita por escrito es demasiado denso, aligeraría y esquematizaría un poco el contenido.

Añadiría aunque es por decir que todos los ordenadores fuesen de alto nivel, un modelo más renovado.

Mejor organización, con fácil acceso y buena comprensión.

Estaría bien utilizar más los tipos de pinceles que hay.

Me ha gustado mucho la clase y en verdad no añadiría nada. ¡Muy bien!

6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?

El método es un método útil para todos los niveles y muy fácil de seguir.

Buena opinión, el material está en buenas condiciones y la forma de enseñanza es buena también.

Creo que esta, en general, muy bien organizado el material y con mucho contenido provechoso, pero se podrían intentar dar más cosas en algunos temas en vez de repetir ejercicios.

Considero que el método de enseñanza y el ritmo de las clases y las explicaciones dadas por el profesor se adecúan bastante al nivel medio de la clase teniendo en cuenta los conocimientos del alumnado.

El método es muy bueno aunque habla demasiado.

Es un buen método de estudio, que ayudaría bastante, y el material básico necesario para controlar mínimamente bastantes materias.

El método es bastante bueno, con los tutoriales es fácil de seguir.

Que el material facilitara las clases tanto al profesor como al alumno ya que se puede trabajar al paso deseado y tiene fácil acceso. Me parece que es muy útil y que puede hacer sentir al alumnado libre.

El material está muy bien y el método me ha gustado, lo único que los videos eran un poco aburrido.

CURSO 2011-2012: BACHILLERATO A. (8 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios Curso 2010-2011: Bachillerato de Artes A (8 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			1 x 5 =
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total =
Promedio			ANULADA
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	25 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	50 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 32
Promedio			
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			ANULADA
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada

Totalmente de Acuerdo	3	37,5 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	3	37,5 %	3 x 4 = 12
Indeciso	1	12,50 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 32
Promedio			4
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	12,50 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	4	50 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 29
Promedio			3,63
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	25 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	5	50 %	5 x 4 = 20
Indeciso	1	12,50 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 33
Promedio			4,13
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	25 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	3	37,5 %	3 x 4 = 12
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo	E = 8	E = 100 %	Total = 30
Totales			
Promedio			3,75
1.8.- Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			ANULADO
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	25 %	2 x 5 = 15
De Acuerdo	5	62,5	5 x 4 = 20
Indeciso	1	12,50 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 33
Promedio			
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			ANULADO
2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	37,5 %	3 x 4 = 12
Indeciso	5	62,5	5 x 3 = 15
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 27
Promedio			3,38
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	37,5 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	12,50 %	1 x 4 = 4
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 24
Promedio			3
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	4	50 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	1	12,50 %	1 x 4 = 4
Indeciso	3	37,5 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 33
Promedio			4,13
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	12,50 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	1	12,50 %	1 x 4 = 4
Indeciso	3	37,5 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 3 = 3
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,88
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	62,5 %	5 x 4 = 20
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 28
Promedio			3,5

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	25 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	2	25 %	2 x 4 = 8
Indeciso	3	37,5 %	3 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 26
Promedio			3,25
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	12,50 %	1 x 5 =5
De Acuerdo	5	62,5 %	5 x 4 = 20
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,88
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	5	62,5 %	5 x 4 = 20
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 28
Promedio			3,5
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	4	50 %	4 x 4 = 16
Indeciso	2	25 %	2 x 3 =6
En Desacuerdo	2	25 %	2 x 2 = 4
Totalmente en Desacuerdo			

Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 26
Promedio			3,25
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	12,50 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	5	62,5 %	5 x 4 = 20
Indeciso	2	25 %	2 x 3 = 6
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo	E = 8	E = 100 %	Total = 31
Totales			
Promedio			3,88
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	12,50 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	5	62,5 %	5 x 4 = 20
Indeciso	1	12,50 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 30
Promedio			3,75
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	25 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	2	25 %	2 x 4 = 8
Indeciso	4	50 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 30
Promedio			3,75
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	12,50 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	4	50 %	4 x 4 = 16
Indeciso	1	12,50 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	2	25 %	2 x 2 = 4
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 28
Promedio			3,5
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	3	37,5 %	3 x 4 = 12
Indeciso	4	50 %	4 x 3 = 12
En Desacuerdo	1	12,50 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 26
Promedio			3,25
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo	7	87,5 %	7 x 4 = 28
Indeciso	1	12,50 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 8	E = 100 %	Total = 31
Promedio			3,88
6. OBSERVACIONES			
6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?			
El material de trabajo de photoshop me ha venido bastante bien, tanto dentro como fuera del aula.			
6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?			
6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?			
Me parece que está bastante bien planteado el curso, lo único que ha faltado es un poco de tiempo y tal. Las versiones de los programas son demasiado antiguas, no se trabaja nada bien con ellas, además aquellos que tienen versiones más modernas en sus casas pueden hacer mejores trabajos. Pienso que añadiría un poco más de material para la mejorar (fotocopias con explicación) no eliminaría nada la verdad. Me ha parecido un material bueno, Eliminaría algunos videos tutoriales.			
6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?			
Es bastante bueno. Y bueno el método me gusto que el profesor nos preguntase que queríamos dar primero, si queríamos profundizar en alguna cosa etc.... La tabla para dibujar me encanto nada más verla Las tabletas gráficas y los ordenadores MUY antiguos, aun así la documentación es buena. El método me parece adecuado y del material mejoraría un poco.			

CURSO 2011-2012: BACHILLERATO B. (9 ESTUDIANTES)

Valoración de los cuestionarios			
Curso 2011-2012: Bachillerato de Artes B (9 estudiantes).			
1. EVALUACIÓN TRABAJO DOCENTE.			
Valoración del trabajo docente: 1 (Nunca), 2 (Muy pocas veces), 3 (A veces), 4 (Frecuentemente), 5 (Muy Frecuentemente)			
1.1.- Al inicio de la clase comunica los objetivos a lograr.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			ANULADO
1.2.- Las clases aumentan el interés del alumno por los temas tratados	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total =40
Promedio			
1.3.- Se muestra responsable y transmite valores que contribuye al desarrollo de los estudiantes.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			ANULADO
1.4.- Nos estimula cuando mejoramos nuestro rendimiento	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	8	88,89 %	8 x 5 = 40

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

De Acuerdo	1	11,11 %	1 x 4 = 4
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total =44
Promedio			4,89
1.5.- Da explicaciones en clase fáciles de comprender.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total =41
Promedio			4,56
1.6.- Muestra dominio de la asignatura que desempeña.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	9	100 %	9 x 5 = 45
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total =44
Promedio			5
1.7.- Promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total =42
Promedio			
1.8. Cumple con lo dispuesto en la programación del curso.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			

De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			ANULADO
1.9. Muestra una actitud abierta hacia el dialogo con los alumnos.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total =41
Promedio			4,56
1.10. Inicia y termina sus clases puntualmente en las clases presenciales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo			
De Acuerdo			
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales			
Promedio			ANULADO

2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y METODOLOGÍA.			
Valore de a partir de ahora con 1 (menor o muy malo) a 5 (mayor o excelente) su satisfacción respecto al método y los materiales del curso realizado, en cada uno de los ítems de los apartados de este cuestionario.			
2.1.- Grado de consecución de los objetivos	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	1	11,11 %	1 x 5 = 5
De Acuerdo	7	77,78 %	7 x 4 = 28
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 36

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Promedio			4
2.2.- Grado de utilidad para el estudiante	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 42
Promedio			4,67
2.3.- Grado de interés del material			
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 42
Promedio			4,67
2.4.- Frecuencia de utilización del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso	3	33,33 %	3 x 3 = 9
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 35
Promedio			3,89
2.6.- Grado de adecuación de la metodología empleada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	2	22,22 %	2 x 5 = 10
De Acuerdo	7	77,78 %	7 x 4 = 28
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22

2.7.- Grado en que se mejora la calidad de la enseñanza o el proceso aprendizaje con respecto al método tradicional de aprendizaje basado en clases magistrales.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 41
Promedio			4,56
3. MATERIAL EDUCATIVO DE APOYO			
3.1.- Que opinión te merece el diseño	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 40
Promedio			4,44
3.2.- Claridad, usabilidad y accesibilidad.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	55,55%	5 x 5 = 25
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 41
Promedio			4,56
3.3.- Capacidad para facilitar el aprendizaje.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

ANEXO III: ESTADÍSTICAS CUESTIONARIOS

Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 40
Promedio			4,44
3.4.- Metodología utilizada.	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	7	77,78 %	7 x 5 = 35
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 43
Promedio			4,78
3.5.- Documentación entregada	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	5	55,55%	5 x 5 = 25
De Acuerdo	4	44,44 %	4 x 4 = 16
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 41
Promedio			4,56
4. ORGANIZACIÓN Y RECURSOS			
4.1.- Organización y coordinación del material	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	3	33,33 %	3 x 5 = 15
De Acuerdo	5	55,55%	5 x 4 = 20
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 38
Promedio			4,22
4.2.- Comunicación entre asistentes, ponentes y asesor	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			

Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 42
Promedio			4,67
4.3.- Recursos materiales	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	4	44,44 %	4 x 5 = 20
De Acuerdo	2	22,22 %	2 x 4 = 8
Indeciso	1	11,11 %	1 x 3 = 3
En Desacuerdo	1	11,11 %	1 x 2 = 2
Totalmente en Desacuerdo	E = 9	E = 100 %	Total = 36
Totales			
Promedio			4
5. EVALUACIÓN GLOBAL			
5.1.- Valoración global	Estudiantes	Porcentajes	Puntuación asignada
Totalmente de Acuerdo	6	66,67 %	6 x 5 = 30
De Acuerdo	3	33,33 %	3 x 4 = 12
Indeciso			
En Desacuerdo			
Totalmente en Desacuerdo			
Totales	E = 9	E = 100 %	Total = 42
Promedio			4,67
6. OBSERVACIONES			
<p>6.1.- ¿De qué manera haces uso del material? ¿Lo utilizas en el aula o fuera de ella?</p> <p>Lo uso fuera y dentro del aula para hacer trabajos de clase o para practicar</p> <p>El material didáctico está muy bien y yo lo he utilizado tanto en el aula como en mi casa.</p>			
<p>6.2.- ¿Qué utilidades le han resultado más evidentes?</p> <p>Pues todo el material</p> <p>Para oportunidades laborales futuras y entretenimiento personal.</p> <p>Las implicaciones del profesor y los videos tutoriales que utiliza para las explicaciones.</p>			
<p>6.3.- Observaciones y propuestas de mejora: ¿Qué aportarías o añadirías? ¿Qué eliminarías?</p> <p>Últimas versiones de los programas y un equipo más potente.</p>			
<p>6.4.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?</p> <p>Me parece que está muy bien todo, no cambiaría nada</p> <p>El material está muy bien propuesto e ideado al igual que los trabajos, el método de enseñanza es muy ameno, las clases son divertidas y no nos aburrimos mientras trabajamos.</p> <p>Me ha gustado. Las clases han sido amenas pero he aprendido a la vez. Me parece útil dominar el</p>			

Photoshop y la verdad es que me gusta mucho la asignatura así que no tengo ninguna queja.

Respecto al profesor, decir que me ha gustado cómo ha llevado las clases (y eso de equivocarse a propósito para que los alumnos sepan resolver los problemas)

Que es muy bueno porque fomenta la motivación, no es un material aburrido, es interesante aunque es hora de renovar los programas a nuevas versiones.

Un método de enseñanza excelente, sin malos rollos ni inflexibilidad, donde al fin de al cabo todos hemos aprendido muchísimo de informática y diseño respecto a nuestro nivel, tengamos el nivel que sea. Este me ha parecido hasta ahora el curso de informática en el que más he aprendido y el que más me ha interesado, por supuesto.

El material fallaba a veces, pero no demasiado; el método está bien, fomentaba la participación y la creatividad.

ANEXO IV:

ENTREVISTAS EXPERTOS

Contenido

ANEXO IV: ENTREVISTAS EXPERTOS.....	661
NOELIA ANTÚNEZ DEL CERRO.....	661
CLARA BOJ TOVAR	664
ELENA DÍAZ RIVERO	667
ALEJANDRO GONZÁLEZ SANZ	671
EMILIO GUZMÁN CASTRO	674
MARÍA JOSÉ HERNÁNDEZ MARTÍN	677
M ^a ISABEL MERODIO DE LA COLINA	680
ANTONIO ENRIQUE MUÑOZ MARTÍN	682
CARLOS PRECIADO LÁZARO.....	685
TERESA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ	687
LUIS REQUEJO JIMÉNEZ.....	689
ÁNGELES SAURA PÉREZ.....	693
ALEJANDRO VALLEANDRÉS VALLEJO.....	696
IGNACIO VÁZQUEZ ZAPATA.....	700
DANIEL ZAPATERO GUILLÉN	703

ANEXO IV: ENTREVISTAS EXPERTOS

Título de la aplicación didáctica:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
NOELIA ANTÚNEZ DEL CERRO
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 09/02/2015
Hora de la entrevista en línea: 16 horas.
1. ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve).
¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
Noelia Antúnez del Cerro (Ayora –Valencia–, 1980) es doctora en Bellas Artes por el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y Premio Extraordinario de Doctorado 2007/2008 con su tesis <i>Metodologías radicales para la comprensión de las artes visuales en primaria y secundaria en Madrid capital</i> . En la actualidad trabaja como Profesora Contratada Doctora en el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Bellas Artes de la UCM y ocupa el cargo de Coordinadora de talleres del MuPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil) y de la especialidad de Artes Plásticas en el Máster de Formación de Profesorado de Secundaria de la UCM.
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
En general creo que lo que al final demanda el alumnado es la adquisición de conocimientos y herramientas que les permitan desarrollarse profesionalmente (sea en el ámbito que sea), una vez terminen sus estudios. En cuanto al cómo, la mayoría de ellos dicen querer libertad para poder elegir caminos y proyectos a través de los cuáles adquirir estas destrezas, pero en la mayoría de los casos, no saben como gestionar esta libertad puesto que no la han tenido o no les han enseñado a como usarla.
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
En cuanto a la interfaz de la página, creo que es sencilla y operativa y, salvo un par de elementos que mencionaré a continuación, bastante intuitiva. Los elementos disonantes, a mi parecer, son los de Obras y Curriculum, puesto que lo esperable, bajo esos epígrafes, es que ambos fueran de la misma persona (el autor de la web), y no las Obras de los alumnos. Se solucionaría renombrando ambas páginas.

2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Creo que los contenidos, a pesar de la especificidad de la temática, son de interés general, debido a la cada vez más común necesidad o deseo de aprender a utilizar herramientas de este tipo.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Desde mi punto de vista, los contenidos están correctamente secuenciados para llevar al alumno a un correcto uso de herramientas y posibilidad creativas del programa.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
El material es muy completo, al compaginar la explicación mediante texto con capturas de pantalla con videotutoriales.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
Creo que es un material que puede utilizarse en cualquier nivel educativo, su validez depende más de los conocimientos previos que tenga el posible alumnado de la temática concreta que de su edad, etapa educativa o contexto.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Por supuesto, como dije en la respuesta anterior, el material es útil siempre y cuando no se posean las destrezas que en él se enseñan, da igual la edad, etapa educativa o contexto en el que se utilice.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Pienso que la posibilidad de disponer de un material tan detallado en cualquier lugar y a cualquier hora, mejora sin duda la calidad de la enseñanza.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
Considero que sería interesante alguna adaptación de las guías a programas de licencia gratuita como el Gimp. Si bien es cierto que, sabiendo manejar un programa profesional como el Adobe Photoshop, el usar otros de carácter amateur suele ser sencillo, un acercamiento o presentación de los mismos puede resultar interesante y motivador a aquellos que quieran darle un uso más doméstico y/o no puedan permitirse comprar una licencia del programa profesional.

2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Es complicado definir el tiempo necesario para impartir la materia propuesta en los materiales presentados, ya que dependerá mucho del nivel de manejo de los alumnos con este tipo de software de forma previa. De todas formas, la distribución propuesta a lo largo de un año, parece razonable.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
Los proyectos propuestos son interesantes y variados en cuanto a temática, permitiendo el uso de todas las herramientas explicadas.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
El número de hiperenlaces, bibliografía y webgrafía recomendada, debería ser más que suficiente para que el alumno sintiera que hay múltiples lugares en los que obtener información adicional y empezar a hacerlo.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Me parece un trabajo titánico y con muy buenos resultados.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
La utilidad para el profesorado es doble: por un lado para formarse ellos mismo y, por otro, como material didáctico a utilizar con sus alumnos.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Disponer de material que les guíe, paso a paso, en el uso de una herramienta, independientemente de la presencia física o no del profesor.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Muy buena. Como he dicho antes, me parece un material completo, bien estructurado, con explicaciones claras y sencillas de seguir,... que permite al alumno un manejo avanzado del software al que se refiere.

Título de la aplicación didáctica: “Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Clara Boj Tovar
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 01/03/2015
Hora de la entrevista en línea:
1.ENCABEZADO
<p>1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve).</p> <p>¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?</p>
<p>Doctora en Bellas Artes</p> <p>Profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia.</p> <p>Artista e investigadora cultural.</p> <p>He realizado distintas experiencias en el ámbito señalado. Combino la creación y la investigación con la docencia. Desde el año 2000 desarrollo una carrera en el ámbito internacional de las artes y la investigación artística junto al artista Diego Díaz.</p> <p>Ha disfrutado de residencias de creación e investigación en instituciones como Hangar en Barcelona, Interface Culture Lab en Linz (Austria), Symbiotic System Lab en Kyoto (Japón) y el Interaction and Entertainment Research Center en Singapur. Entre otras distinciones ha sido premiados con la Beca de Investigación Alfons Roig de la Diputación de Valencia en 2006 y con el Incentivo a la producción en la competición internacional Vida 13.2 Arte y Vida Artificial.</p> <p>En el ámbito de la educación artística puedo señalar las siguientes actividades más relevantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diseño y desarrollo del proyecto online para la educación transversal a través del arte www.transversalia.net. -Coordinación del departamento de Educación y Mediación de la bienal europea Manifesta 8, celebrada en la Región de Murcia en 2010 -Docencia en el Master de Formación del profesorado de la Universidad Internacional Valenciana.
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
<p>El alumnado demanda que la materia se relacione con su experiencia vital. Los contenidos han de estar en relación a aspectos de su cotidianeidad, de sus vivencias de aquellas cuestiones que les interesan fuera de las aulas.</p> <p>La materia debe tener un carácter práctico y que los conocimientos se adquieran a través de la resolución de problemas específicos de carácter concreto y no desde la abstracción.</p>

2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
El diseño es correcto, la usabilidad es muy coherente tanto en la organización de los contenidos como en su disposición en los distintos menús.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Creo que la web presenta una equilibrada combinación entre contenidos específicos y genéricos.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Me parece muy adecuado.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
El material es correcto. En principio no eliminaría nada, simplemente aconsejaría hacer crecer la web con nuevos materiales elaborados en la misma línea.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
Creo que el material elaborado (al menos algunas de sus partes) podría ser utilizado en la asignatura Comunicación Audiovisual de Bachillerato.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Sí, por supuesto.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
No tengo suficientes datos para contestar a esta pregunta pero en principio me parece que los materiales elaborados favorecen procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores y de calidad.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
Tanto el software como el hardware van cambiando tan rápidamente que lo importante, en mi opinión, es que los procesos de enseñanza-aprendizaje se fundamenten en experiencias y contenidos sólidos que puedan ser transformados y adaptados fácilmente para las nuevas versiones de hardware y software que puedan surgir. Aun así, me parecería interesante añadir la utilización de tabletas gráficas en la metodologías, con algunas prácticas y ejercicios para su correcta utilización.
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Considero que sería necesario al menos un cuatrimestre con 2 clases semanales de 2 horas para

poder abarcar adecuadamente los contenidos propuestos.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
Para mi es fundamental que al menos uno de los proyectos implique la práctica libre, sin un objetivo concreto. Para los estudiantes, en ocasiones, es difícil definir sus intereses propios, tanto en cuanto a temáticas como en cuanto a herramientas y técnicas. Me parecería adecuado proponerles un ejercicio en el que partiendo de un marco conceptual dado, ellos deciden el proyecto a desarrollar y la técnica.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Si, por supuesto.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Me parece que el trabajo desarrollado supone un material valioso para docentes y estudiantes, tanto por los temas desarrollados como por la metodología empleada.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Disponer de un material organizado secuencialmente en niveles de dificultad. Disponer de tutoriales específicos con indicaciones de los pasos a seguir para la realización de las prácticas.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Autonomía en el aprendizaje. Poder reconstruir el proceso de aprendizaje desarrollado.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Me parece un buen material, tanto a nivel metodológico como de contenidos. Los temas desarrollados son muy completos y las prácticas y proyectos propuestos me parecen adecuados para el aprendizaje de la materia.

Título de la aplicación educativa:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Elena Díaz Rivero
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: Octubre 2014
Hora de la entrevista en línea:
1. ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron. Así como ¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro y/o enseñanzas artísticas, tanto profesional como docente?
<ul style="list-style-type: none"> • Doctora en Bellas Artes. Especialidad Escultura • Profesora de Artes Plásticas y Diseño. Especialidad Modelado y Vaciado (creo que ahora es Volumen, no estoy segura.) • Docente: Ha impartido Volumen, Modelado y Vaciado y Proyectos. • Asesor Técnico Docente en el Ministerio de Educación (2 años) • Directora de la Escuela de Arte La Palma, de Madrid (9 años) <p>Diversas exposiciones. Destacar el Ateneo de Madrid, Museo de Bellas Artes de Santander, Casa de Vacas de Madrid. (Son colectivas). Esculturas para particulares.</p>
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
<p>Dentro de la especialidad de Volumen, en el área de modelado, los alumnos prefieren trabajar con técnicas tradicionales, aunque preguntan reiterativamente por el modelado en 3D. Visto el interés que demuestran al respecto, si se dispusiera en el aula de impresoras en 3D, y los programas correspondientes, es muy probable que los estudiantes empleasen de forma habitual esas herramientas</p> <p>En el área de proyectos, claramente demandan técnicas informáticas.</p>
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Es claro, cómodo y fácil de utilizar.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos, son de interés general o son demasiado específicos?
Ambos. Son específicos para las artes plásticas, pero de interés general, toda vez que los recursos que aporta se pueden utilizar en otros ámbitos.

2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
<p>Muy interesante. Incluso si algún estudiante no ha podido asistir a clase, puede seguir con facilidad la programación, dado que el profesor intenta situarse en su nivel</p> <p>Quiero destacar un aspecto que no es frecuente en estos tutoriales: cometer errores deliberadamente, para mostrar al alumnado como se resuelven. De esa forma se consigue eliminar el miedo a equivocarse. Eso permite que se trabaje con mayor libertad, pudiendo centrarse más en el proyecto y/o la creatividad de la obra que en los aspectos técnicos.</p>
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
<p>Muy bien. La dificultad de los temas es progresiva. Paulatinamente nos adentramos en temas más específicos, pasando de lo general a lo particular.</p> <p>Por mi especialidad, desearía algún tema más sobre técnicas de 3D, modelado, talla y similares en 3D o para 3D.</p> <p>Sólo destacar un inconveniente. Algunos videos son muy cortos respecto a otros, o viceversa. Algunos temas están descompensados temporalmente.</p>
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
En cualquier nivel educativo o materia relacionado con las artes plásticas y visuales, ya sea inferior, superior o equivalente. ESO, Universidad, otras modalidades de Bachillerato o FP.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
<p>Perfectamente. Cualquier profesor de otra especialidad puede utilizar el material para los fines de su asignatura. Para enseñar los conceptos y las técnicas específicas, se parte de conocimientos básicos que se pueden adaptar a cualquier materia artística o visual.</p> <p>Se proporcionan herramientas de trabajo, que el estudiante empleará en aquellas materias que necesite.</p>
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
<p>Por supuesto. Si el alumno asiste a clase, no tiene que estar pendiente de tomar apuntes. Su atención se centra en las explicaciones del profesor, ya que sabe que dispone de los tutoriales que le resolverán cualquier duda posterior.</p> <p>Lo mismo ocurre desde el punto de vista creativo. Se pueden desarrollar las ideas libremente, porque siempre se puede recurrir a este material. Al saber que existe un apoyo continuo, no se trabaja en función de lo que se ha aprendido o entendido en el momento de la explicación.</p>

2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
<p>Impresoras 2D y 3D que nos permitan trabajar sobre distintos soportes, no solo en distintos tipos de papel, también sobre tela, madera, resinas, etc.</p> <p>Programas de vídeo y aplicaciones o formatos enfocados a la práctica educativa que agilicen el intercambio de archivos con otras personas.</p>
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
<p>Lo ideal, al menos dos sesiones semanales de dos horas. La explicación es sencilla, en una hora apenas da tiempo a abrir los ordenadores y centrarse en la explicación. Dos horas permiten explicar contenidos y que el alumnado disponga de tiempo para trabajar en la materia.</p> <p>Si los estudiantes están realizando un proyecto dos horas es tiempo suficiente para que se concentren en el trabajo y puedan desarrollarlo. Una hora limita demasiado las posibilidades de trabajo.</p>
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
<p>Desde un punto de vista utópico, los proyectos que mejoran la formación son infinitos, pero hay que centrarse en la realidad de las aulas y pensar que el profesor/alumno, disponen de una media de cuatro horas a la semana para desarrollar la programación. No obstante, podría ser interesante incluir tutoriales de iluminación para configuraciones tridimensionales. También, y dentro del espacio tridimensional, otros que ayuden a trabajar al estudiante con técnicas de adición y sustracción, sobre distintos tipos de materiales, igual que se hace con los materiales reales en el ámbito de la escultura. Algo similar sería deseable en el terreno de la pintura mural y de los estucos y esgrafiados, etc. Pero probablemente ese tipo de formación sea demasiado específica para el nivel que nos ocupa y sería más adecuada para posteriores formaciones de especialización.</p>
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
<p>Entiendo que este tipo de material es muy necesario. Es un aprendizaje dinámico. El profesor explica, el alumno puede recurrir a él cuando lo necesita, según su capacidad, tiempo y momento del trabajo que está realizando. Los trabajos de los estudiantes pueden servir de base para actualizar las explicaciones del profesor. De esta forma todos colaboran en el proceso de enseñanza/aprendizaje.</p> <p>Los nuevos proyectos que se incluyan actualizan la materia, tanto desde el punto de vista técnico y formal como de ideas. Los acontecimientos sociales, artísticos, culturales o políticos influyen en el desarrollo de los trabajos de los alumnos. Si se van incorporando al proceso, éste siempre estará vivo.</p>

2.13.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Excelente herramienta de trabajo, ya sea como punto de partida o como apoyo continuado a los estudiantes.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
La más evidente es que siempre dispone del profesor para aclarar dudas y profundizar en los proyectos y las ideas.
2.15.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
<p>Como he dicho a lo largo de la entrevista, entiendo que esta propuesta se acabará imponiendo en la enseñanza de las artes plásticas y visuales en particular y en el resto de la enseñanza en general.</p> <p>Este método de enseñanza permite tener el profesor a disposición de las necesidades del alumnado, tanto para seguir y profundizar en la programación, como para sustituir al docente cuando el alumno no ha podido asistir a clase.</p> <p>Se puede proponer un proceso inverso. Los alumnos acceden a la información antes de asistir a clase, así se consigue que el aula sea lugar de trabajo de los proyectos donde se aclaran dudas y se profundiza en los aspectos esenciales.</p> <p>Si los estudiantes han visualizado y entendido en su mayoría, el tema propuesto, las clases son más ágiles y productivas.</p>

Título de la aplicación didáctica:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Alejandro González Sanz
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 31 enero 2015
Hora de la entrevista en línea
1.ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (currículum breve).
¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
Licenciado en Bellas Artes. Especialidad Pintura en 1987
Doctor en Bellas Artes. Dep. Didáctica Educación Plástica. U.C.M.Año 2005
Profesor de Enseñanzas Artísticas desde 1989 hasta la actualidad.
Actualmente Jefe de Departamento de Dibujo y Proyectos de A.A. Muro en la Escuela de Arte La Palma.
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
El alumnado de referencia es habitualmente muy heterogéneo en cuanto a formación previa e intereses futuros. En general demuestra interés por la materia. Consideran útil y necesario el uso de técnicas informáticas para emplearlas principalmente, pero no sólo, en el área de proyectos.
A unos les interesa aprender conceptos fundamentales y a partir de ahí investigar y desarrollarlos por su cuenta. Otros con escasa experiencia necesitarán una atención mayor.
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Moodle, como plataforma para el proyecto, parece una elección acertada desde el punto de vista didáctico. Es claro y sencillo en su utilización.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Son de interés general en su temática y los recursos aprendidos podrán ser utilizados en distintas especialidades. Son específicos, sin embargo, en relación a los tutoriales y ejercicios que están más enfocados para las artes plásticas y para las Artes aplicadas al Muro en particular.

2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
<p>Acertado en la forma: combina la utilización de video tutoriales, pero sin olvidar el material impreso.</p> <p>Pero quizás más importante es que aportan una sensación de seguridad y autonomía en el alumno que puede perder el miedo al error o a quedarse rezagado del grupo.</p>
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
Muy completo. Al aumentar progresivamente la complejidad, transmiten al alumno la sensación de confianza y de estar siguiendo un método correcto, evitando la duda sobre la metodología.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
En cualquier nivel educativo o materia relacionado con las artes plásticas y la comunicación visual. Centrándonos en los Ciclos de Artes Plásticas y Diseño y el de las Artes Aplicadas al Muro en particular, la relación con las materias prácticas y teórico-prácticas es manifiesta. Considero que funcionando en paralelo con el módulo de Proyectos se podrían mejorar de manera notable los resultados obtenidos en los módulos de Talleres.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Si. Sería necesario la divulgación del método, la aceptación y preparación del profesorado y la adquisición del material necesario. Estos requisitos plantean escasa dificultad para los beneficios que aportarían.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
<p>Ciertamente. La utilización de medios y tecnologías informáticas y sobre todo de los contenidos de la web, para un alumnado muy familiarizado con este medio, se traducirá en mayor riqueza, diversidad y actualización de temas, siempre necesarios en una educación activa.</p> <p>Vuelvo a insistir en la sensación de confianza y autonomía que aporta al alumno que puede perder el miedo al error o a quedarse rezagado del grupo.</p>
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
Sería útil e ineludible al menos un ordenador conectado a la red, para el profesor, y un proyector o cañón. También sería necesario, dependiendo de la materia en concreto, de un número adecuado de equipos y los programas y licencias necesarios para uso del alumnado.

2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
El número de horas habría que considerarlo en su relación con el resto de materias. Actualmente las dos horas semanales de que dispone dentro de las enseñanzas del ciclo formativo de A.A.Muro son insuficientes. Los contenidos tratados corren el riesgo de perderse por no disponer de clases más próximas donde afianzarlos. Sería mejor concentrar un mayor número de horas en un trimestre o cuatrimestre que minimizaran este problema.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
Siempre resulta enriquecedor el poder comparar y asociar tus proyectos o trabajos con los de otros alumnos de similares especialidades dentro o fuera de tu país de origen. Para conseguir esto se pueden realizar trabajos en común manteniendo contacto a través de la red o con viajes e intercambios. Otros proyectos interesantes son aquellos que interrelacionan distintas materias y disciplinas con un fin común.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Sobre todo la facilita. Luego dependerá del interés y motivación del alumno.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Opino que es un trabajo necesario para actualizar y reactivar las enseñanzas en cuestión. Este método de enseñanza permite complementar la labor en el aula del profesor, con la participación a través de la plataforma para seguir y profundizar en los contenidos de la materia. Si después de la introducción por parte del profesor del tema tratar, el alumno, a través de la plataforma, lo estudia, la clase posterior será para profundizar y buscar acciones transversales, que agilizan el proceso de estudio.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Para el profesor resulta fácil de actualizar, de almacenar, de divulgar y compartir.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Para el alumno es muy accesible y formalmente atractivo. Las herramientas digitales son para ellos más próximas y motivadoras que los soportes tradicionales.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
El método me parece racional y adecuado al alumnado al que a priori se dirige y el material muy completo.

Título de la aplicación didáctica:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Emilio Guzmán Castro
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 15 marzo 2015
Hora de la entrevista en línea 18 horas
1. ENCABEZADO
<p>1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (currículum breve).</p> <p>¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?</p>
<p>Arquitecto , Profesor de Artes Plásticas y Diseño..</p> <p>En la Escuela de Arte La Palma de Madrid ha impartido clases de Dibujo Técnico en diferentes niveles, desde 1975 hasta 2011, entre ellos, en el ciclo de Artes Aplicadas al Muro, ciclos de la familia profesional de artes aplicadas a la Escultura y en Bachillerato Artístico.</p> <p>También ha compatibilizado su trabajo en el sector público con en el sector privado. Actualmente jubilado..</p>
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
<p>El alumnado quiere estar preparado para el trabajo y saber todo en el menor tiempo posible, aunque habitualmente muy heterogéneo en cuanto a formación previa y le gusta que las clases sean entretenidas. Por lo que se requiere una enseñanza personalizada para que el alumnado pueda ser guiado en su proceso de autoaprendizaje, y si es con las nuevas tecnologías, en general, suelen ser bien recibidas.</p>
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
<p>Moodle, como plataforma para el proyecto, parece una elección acertada que se ajusta a los objetivos de mejora del proceso de aprendizaje que se pretende.</p> <p>La interfaz es clara, cómoda y fácil de utilizar.</p>

2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
<p>Los contenidos son específicos para las artes plásticas, pero de interés general, puesto que los medios y recursos didácticos que aporta se pueden utilizar en otros ámbitos afines, yo diría que incluso en materias no tan afines en principio.</p> <p>Aunque los contenidos son demasiado específicos, para alguien que no ha impartido la asignatura, pero que si ha colaborado con el autor de este trabajo para realizar material didáctico digital con muy buenos resultado y gran aceptación por parte del alumnado..</p>
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
<p>El método me parece muy adecuado para adaptarlo a cualquier tipo de alumnado, se nota que se basa en una estructura pedagógica de tipo instruccional, reflejada en el curso virtual que se puede incorporar a múltiples materia. El entorno de aprendizaje mixto creado es muy adecuado para conseguir suplir problemas como el alumnado heterogéneo, escasa carga lectiva... Y sobre todo por el abanico de posibilidades que ofrece un método que aprovecha lo mejor del aula virtual y presencial, y mantener la utilización tanto de recursos analógicos como digitales.</p>
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
<p>Muy completo. No sólo por los medios disponibles en el aula virtual, también por los que se distribuyen en periodo presencial. Considero que transmiten al estudiante de manera progresiva y el mismo puede regular su propio ritmo de aprendizaje.</p>
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
<p>En cualquier nivel educativo o materia relacionado con las artes plásticas y visuales</p>
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
<p>Si. Profesorado y alumnado pueden aprovechar la base del curso con las adaptaciones que se consideren oportunas.</p>
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
<p>Si. El entorno de aprendizaje, método y medios didácticos propicia muchas ventajas y ahora mismo no se me ocurren inconvenientes. >Por lo que es obvio que debe de mejorar la calidad del proceso de aprendizaje y en consecuencia de la calidad educativa.</p>
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
<p>Las nuevas tecnologías en constante evolución dictan junto con su uso generalizado por parte de los estudiantes que se debe incorporar, lo cual es imposible de predecir, por tanto el presente se impone con las tabletas, los teléfonos, ebooks...</p>

2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Desconozco cuanto tiempo haría falta, puesto que no es mi especialidad, pero creo que si lo comparo con mi materia, debería tener al menos 4 horas semanales distribuidas en periodos de dos horas.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
Los proyectos interdisciplinares deberían coordinarse desde el principio del curso académicos y en mi opinión deberían estar vinculados al ámbito profesional de la especialidad, el profesorado y el alumnado con la implicación o inclusión en el proyecto educativo del centro.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Si, no tengo ninguna duda.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
El trabajo me parece cuantioso en tiempo de dedicación, aunque el material del curso es específico y al tiempo generalista, seguro que es de gran utilidad para profesorado y alumnado. La aplicación práctica y la metodología deberían mejorar el proceso de aprendizaje y autoaprendizaje.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Para el profesorado La utilidad es doble: primero autoformativa y segundo como material didáctico para utilizar con sus estudiantes como herramienta ágil que facilita el trabajo habitual al profesor.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Les permite controlar su propio ritmo de aprendizaje, puesto que disponen de todo el material desde el principio, recuperar faltas de asistencia habituales en este tipo de alumnado, la portabilidad del material y al tiempo poder conectarse a la web para acceder a numerosos contenidos y recursos.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
En los anteriores apartados ya he expresado mi opinión respecto al material y el método, me parece un método adecuado y un material muy completo.

Título de la aplicación didáctica: “Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos: María José Hernández Martín
Correo electrónico: Fecha en la que se realizó la entrevista: 31 enero 2015 Hora de la entrevista en línea: 17 horas.
1.ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve). ¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
Estudios: <ul style="list-style-type: none"> - Magisterio - Ciencias Físicas Profesión: <ul style="list-style-type: none"> - Gestora de la Administración del Estado Cargos: <ul style="list-style-type: none"> - Jefa del Servicio de Programación de Enseñanzas Artísticas - Consejera del Consejo Superior de Enseñanzas Artísticas Funciones que desempeña: <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de normativa de Enseñanzas Artísticas Profesionales y Superiores • Establecimiento de la Ordenación Académica de las Enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño • Establecimiento de currículos de Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, entre ellos el correspondiente al Título de Artes Aplicadas al Muro. • Gestión de procedimientos relacionados con las Artes Plásticas y el Diseño
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
<p>El alumnado de los ciclos formativos de Artes Plásticas y Diseño demanda una enseñanza práctica y orientada al ámbito profesional. Busca adquirir destrezas y herramientas para poder expresarse y llevar a cabo sus proyectos artísticos.</p> <p>Este perfil de alumnado requiere una metodología dinámica que aúne las técnicas tradicionales con las nuevas tecnologías.</p>

2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Considero muy acertada la elección de la plataforma de aprendizaje <i>Moodle</i> por ser una herramienta creada para facilitar el ambiente educativo virtual. El diseño utilizado es correcto, claro y sencillo, siendo la interfaz fácil de entender y de manejar.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Los contenidos están claramente expuestos y bien estructurados. Son específicos de la materia de la que trata, si bien hay una parte teórica fácilmente extrapolables a otros ámbitos, que les confiere un interés general.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Me parece muy acertado para este tipo de enseñanza el planteamiento de una metodología didáctica constructivista, pues el acercamiento al conocimiento a través del desarrollo de las habilidades en el uso de la herramienta potencia la creatividad.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
Es un material muy completo, pero excesivamente extenso. Se podrían compendiar algunos contenidos, eliminar reiteraciones y valorar la oportunidad de los resúmenes.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
En los niveles educativos de la ESO, Bachillerato y Formación Profesional, para materias relacionadas con las artes plásticas y con la cultura visual.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Sí, creo que es un material muy fácilmente adaptable.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Hoy en día este tipo de herramientas son de gran utilidad en el ámbito educativo y un valioso soporte del proceso enseñanza-aprendizaje. Permite al profesorado plantear una enseñanza semipresencial con la gestión de los contenidos virtuales y al alumnado abordar la materia de forma personalizada, con la consiguiente mejora del proceso de aprendizaje y de la calidad de la enseñanza.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
En este ámbito artístico creo que serían elementos adicionales interesantes las impresoras 3D. Respecto al software, mantener el mismo actualizado y que el alumnado pueda trabajar con las últimas versiones es imprescindible para garantizar la calidad educativa.

2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Como dije en el apartado 2.5 es un material muy completo, pero excesivamente extenso, por lo que la asignación horaria debería ser aumentada. Por ejemplo, 4 horas a la semana en sesiones de 2 horas permitiría dar todo el material e incluso otros contenidos que el alumnado necesita para realizar el Proyecto final de carrera y su incorporación al mundo laboral.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
Los proyectos interdisciplinares vinculados al ámbito profesional de la especialidad, planteados como aprendizajes dinámicos con una alta implicación del centro, el profesorado y el alumnado.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Sí, creo que el alumnado hace uso de la información de fácil acceso y los hiperenlaces facilitan esta búsqueda de información.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Creo que es un trabajo muy bueno, al tratarse de una herramienta completa y de fácil uso tanto para el profesorado como para el alumnado.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Facilitar recursos didácticos que promueven el aprendizaje autónomo del alumnado y la comunicación efectiva y participativa en clase.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Facilitar la enseñanza personalizada con una herramienta que permite al alumnado marcar su ritmo de aprendizaje y la gestión del tiempo.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Me parece una propuesta muy interesante y acorde con las nuevas necesidades que plantea la actual sociedad. Las nuevas tecnologías están cambiando el modo de aprender y tanto el método propuesto como el material presentado están en la dirección de este cambio de paradigma educativo que estamos viviendo.

Título de la aplicación didáctica:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
M ^a Isabel Merodio de la Colina
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 15 febrero 2015
Hora de la entrevista en línea 18 horas
1. ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (currículum breve).
¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
<p>Doctora en Bellas Artes por la UCM, Catedrática de Artes Plásticas y Diseño. Ha impartido clases de educación artística en todos los niveles educativos desde 1967 hasta 2009, desde Preescolar hasta las Escuelas de Arte e Institutos; y de Pedagogía, Psicología de la Imagen y Didáctica, en la Facultad de Bellas Artes de Madrid, donde ha colaborado en diferentes proyectos de investigación y dirigido tesis.</p> <p>En la Escuela de Arte La Palma de Madrid ha impartido clases de Dibujo Artístico en diferentes niveles, desde 1971 hasta 2009, entre ellos, en el ciclo de Artes Aplicadas al Muro y en Bachillerato Artístico. Ha trabajado en el Ministerio de Educación, en la Sección de Enseñanzas Artísticas durante nueve años, colaborando en la elaboración de los nuevos ciclos formativos. Actualmente jubilada.</p> <p>Es también pintora retratista.</p>
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
El alumnado quiere estar preparado para el trabajo y saber todo en el menor tiempo posible, y le gusta que las clases sean entretenidas.
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Creo que es correcto, está bien y se ajusta a lo que pretende

2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
En general están bien, y se adaptan a las diferentes propuestas. Aunque algunos puntos son demasiado específicos para mí, que no he dado esa asignatura.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Es ágil, y está bien planteado.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
Lo que ha visto me parece bien. Al no ser yo de esa asignatura no me encuentro capaz para aportar o quitar nada.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
Creo que la propuesta se podría hacer extensible a las materias que exigen una respuesta de imagen creativa por parte del alumno.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Si.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Si.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
En la actualidad es necesario adecuar la enseñanza a los nuevos medios tecnológicos que existen y que, en muchos casos, son de uso generalizado por parte de los alumnos.
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Desconozco cuanto tiempo haría falta, porque creo que la preparación que tiene la población, y por lo tanto la que traen los alumnos, es muy dispar.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
Todos aquellos que le hicieran integrarse en la situación artística del mundo, tomando conciencia de ella.

2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Si, totalmente.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Entiendo que es un buen trabajo.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Tener una herramienta ágil y moderna que le permita renovar su trabajo como profesor.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Aprender a funcionar tomando decisiones en cada momento de forma creativa.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Hasta donde llega mi conocimiento de la materia me parece un buen método y un buen material.

Título de la aplicación educativa:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Antonio Enrique Muñoz Martín
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 30 de diciembre de 2014
Hora de la entrevista en línea: 17:33
1.ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve).
¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
Titulación: - Arquitecto Técnico. - Licenciado en Bellas Artes. - Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Artes Aplicadas a la Escultura.

Actividades profesionales:
<ul style="list-style-type: none"> - Dirección de obras, como Arquitecto Técnico durante 12 años. - Profesor y Catedrático de enseñanza secundaria en la asignatura de Dibujo durante 25 años.
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
<p>El alumno espera encontrar soluciones claras para la realización gráfica de sus ideas.</p> <p>Quiere encontrar explicaciones de fácil comprensión para solucionar sus problemas gráficos con el programa.</p>
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Me parece que el diseño es correcto, su usabilidad comunicación y accesibilidad me parece muy adecuada.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
El contenido, aunque es de carácter específico puede considerarse de interés general.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Muy idóneo.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
Me parece oportuno y no encuentro ninguna modificación necesaria.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
Este material didáctico podría utilizarse en la mayoría de los ciclos de arte, y no sólo para las asignaturas de Diseño asistido por ordenador, podría ser útil a otras asignaturas de carácter gráfico-artístico.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Sí, como ya he expuesto.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Sí, creo que es una herramienta útil para el profesor y el alumno.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
Posible acceso a la impresora para comprobar los resultados.

2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Para el aprendizaje del programa hasta el punto de poder realizar trabajos similares a los expuestos en la guía, estimo que el alumno necesitaría un año mínimo, con una ocupación de cuatro horas semanales
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
<p>Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyectos de conservación y restauración (simulación de resultados) - Utilización como realización de bocetos, texturas, acabados etc.(realización de un muestrario de acabados)
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Sí, creo que es muy necesario el hiperenlace para facilitar la búsqueda y para estimular a la creatividad
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Creo que es una guía muy útil para la resolución de las dudas que puedan surgir a la hora de querer realizar un proyecto de diseño asistido por ordenador.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
El profesor puede encontrar apoyo: para la formulación de ejercicios, para la comparación de distintas soluciones y para facilitar sus explicaciones.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
<p>El alumno puede encontrar fácilmente las soluciones que esté buscando para la realización de sus diseños.</p> <p>Puede ser una base de inspiración para provocar su creatividad.</p> <p>Poder aprovechar mejor los recursos.</p>
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
En mi opinión es un material muy necesario para facilitar el aprendizaje y utilización del programa <i>Photoshop</i> .

Título de la aplicación educativa:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Carlos Preciado Lázaro
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 31-01-2015
Hora de la entrevista en línea 17:30
1. ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron.
Así como ¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro y/o enseñanzas artísticas, tanto profesional como docente?
Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones, especialidad Equipos Electrónicos. Master en Marketing y sistemas de comunicación.
Director de Unidad de Negocio de Sistemas de Almacenamiento y Director Comercial de la División HPSD en HP.
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
El alumnado espera la fusión entre los sistemas didácticos y las nuevas tecnologías, de forma que las experiencias obtenidas en el día a día se puedan también trasladar al ámbito académico. Entre las múltiples mejoras demandadas, destacan la flexibilidad en cuanto a los periodos de tiempo empleados, así como la movilidad que les permita ejercer el aprendizaje desde distintos entornos.
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Muy fácil en cuanto a su usabilidad y un diseño claro y directo, sin recovecos en la sucesión de pantallas de la web.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos, son de interés general o son demasiado específicos?
Son contenidos específicos, que soportan el objetivo del curso, aunque se ha cuidado la divulgación de conceptos genéricos en el desarrollo de los distintos temas. Orientación clara a las artes plásticas huyendo del concepto de “tutorial de la herramienta software” en el que solo se aprende a pulsar una sucesión de teclas.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Muy acertado, proponiendo siempre alternativas en la ejecución, permitiendo que el objetivo artístico no se vea relegado a un segundo plano por las características de las herramientas.

2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
El material elaborado es excelente y deja abierta la incorporación de trabajos de los alumnos para la creación de una biblioteca de proyectos. Aportaría algún método adicional de interacción con el profesor para incrementar la movilidad y la flexibilidad. Por ejemplo, el uso de Webinars en los que se puedan impartir temas en directo, o bien abordar preguntas y respuestas de forma colectiva.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Naturalmente, además hay que fomentar el desarrollo de conocimientos interdepartamentales y proyectos multidisciplinarios, en los que estas materias son básicas.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Cualquier sistema que permita el desarrollo artístico de los alumnos frente a la dependencia de uso de las herramientas es bueno, y este proyecto está muy orientado a fomentar esa condición.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
Sistemas de manejo, captura y edición de imágenes en movimiento (video, time lapse, etc.)
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
Potenciar el uso de imágenes en movimiento junto a imágenes estáticas. Las nuevas comunicaciones utilizan cada vez más el movimiento, incluso en trabajos de muy pocos segundos (por ejemplo Vines) y la diferencia con la imagen estática está desapareciendo.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Si, tener a mano el acceso a la información elimina barreras y le pasa la responsabilidad al alumno, quien, en función de sus necesidades y formación, podrá profundizar y buscar información.
2.13.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Mayor facilidad para organizar su tiempo y movilidad.

2.14.-¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Poder centrarse más en la enseñanza artística.
2.15.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Muy buen trabajo, por otro lado imprescindible para mantener el nivel adecuado de la enseñanza. Desde un punto de vista temporal es un ejemplo que habrá que reproducir de forma obligatoria en muchos otros proyectos.

Título de la aplicación educativa:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
<i>Teresa Rodríguez González</i>
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 9 ene 2015
Hora de la entrevista en línea: 20 h.
1. ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (currículum breve).
¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
Licenciada en B. Artes por la Universidad Complutense de Madrid, especialidades en Pintura y Restauración
Profesora de Artes Plásticas y Diseño
Profesora de Pintura mural en la Escuela de Arte La Palma durante 10 cursos. Desde 1996 al 2006, tanto en el plan antiguo como en el actual.
Aparte de los ejercicios y proyectos propios de la asignatura de Pintura mural realizados en el aula, se han llevado a cabo en distintas localizaciones en el exterior del centro, otros trabajos y proyectos murales de mayor envergadura en colaboración con la Empresa Municipal de la Vivienda que resultaron muy satisfactorios para los alumnos puesto que les permitía enfrentarse a proyectos reales.
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
Por lo general el alumnado de hoy día tiene un alto nivel de exigencia que no siempre se corresponde con el esfuerzo que ellos deben realizar para el aprendizaje de la materia.
Quieren que los contenidos se presenten de la forma más atractiva y sencilla posible.

2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Creo que están expuestos de una forma clara y de una dificultad progresiva y de fácil accesibilidad.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Los tutoriales de la primera parte, son de interés general por completo y los referidos a proyectos son más específicos aunque, siempre son factibles de aplicar a otros campos.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Como he dicho anteriormente, me parece correcto ya que comienza desde el nivel 0 y paulatinamente va aumentando la dificultad, siempre apoyado por ejemplos ilustrativos del tema a tratar.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
Creo que es el adecuado. No me considero capacitada para dar una opinión más fundamentada por carecer de conocimientos para ello.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
En cualquier otro nivel relacionado con los estudios de Artes Plásticas y Diseño.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Totalmente, creo que puede ser de gran utilidad.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Si, por que facilita el aprendizaje personalizado permitiendo al alumno establecer su propio ritmo de trabajo.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
No puedo contestar con criterio, puesto que no soy técnica en la materia.
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Con 2 horas semanales 2 días a la semana durante 2 cursos, creo que se conseguirían unos buenos resultados.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta

Los proyectos realizados y planteados están abiertos para hacer múltiples variaciones y combinaciones. Quizás realizar proyectos con un carácter más integral, es decir, que se coordine desde principio de curso con el resto de los módulos como una unidad didáctica integrada.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Creo que sí. En digital se le dan las pautas a complementar con el trabajo de biblioteca y documentación impresa.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Lo encuentro muy interesante y, al mismo tiempo que resulta práctico y de gran utilidad para el alumno en su formación académica, consigue habituarle a trabajar en formato digital como herramienta indispensable para sus trabajos y proyectos futuros.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Contar con una serie tutoriales que facilitan la práctica docente. Recursos, medios y estrategias
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Lo contestado en el apartado 2.14. Lo mismo
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Resumiendo lo anterior. Adecuado a los objetivos del módulo y extensible a otras materias

Título de la aplicación didáctica: “Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
<i>Luis Requejo Jiménez</i>
Correo electrónico: Fecha en la que se realizó la entrevista: 31 enero 2015 Hora de la entrevista en línea
1.ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve). ¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?

<p>Licenciado en Bellas Artes. Especialidad Diseño en 1991</p> <p>Profesor de Enseñanzas Artísticas desde 1991 hasta la actualidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la Escuela de Arte nº 10 de la Comunidad de Madrid hasta 2012 • En la Escuela Superior de Diseño de la Comunidad de Madrid hasta la actualidad. • Jefe de Departamento de Medios informáticos • Coordinador de tecnologías de la información y comunicación en la Escuela de Arte nº 10 y en la Escuela Superior de Diseño de la Comunidad de Madrid
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
<p>2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?</p> <p>Entiendo que nos referimos al alumnado interesado por la materia.</p> <p>Aún así no podemos generalizar. Al alumno pasivo le gusta que se lo den todo hecho (que le den peces), mientras que al alumno activo le interesa aprender los conceptos fundamentales y a partir de ahí investigar y evolucionar por su cuenta (que le enseñes a pescar). Me temo que, al menos en las enseñanzas que yo conozco, abunda más el primer tipo.</p>
<p>2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?</p> <p>Creo que la elección de Moodle como plataforma para el proyecto es acertada puesto que es la más usada desde el punto de vista educativo. Ello no quiere decir que sea perfecta. La plantilla elegida me parece adecuada por su limpieza y neutralidad.</p>
<p>2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?</p> <p>Son de interés general en cuanto al funcionamiento de la herramienta. Son específicos sin embargo en relación a los tutoriales y ejercicios que están más enfocados al grafismo. Entiendo que estudiantes de otras disciplinas como moda o interiorismo preferirían otro tipo de ejemplos y proyectos.</p>
<p>2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?</p> <p>Correcto. Se usa la metodología de los video tutoriales que se está estableciendo como uno de los sistemas más populares de aprendizaje, pero sin olvidar el material impreso.</p>
<p>2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?</p> <p>Muy exhaustivo. Quizá eliminaría la elaboración de las fichas resumen, que es un material que los manuales de uso de los programas ofrecen, que si bien hace un tiempo eran bastante malos, actualmente están bien elaborados y el línea, con lo cual están siempre actualizados.</p>
<p>2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?</p> <p>Creo que se podría aplicar en cualquier nivel educativo y su mayor utilidad la veo en asignaturas procedurales, en las cuales unas guías que expliquen paso a paso y detalladamente los procesos son bien recibidas.</p>

2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Sí, si se consigue también la adaptación del citado profesorado a la tecnología implicada en ello. En general, al menos en mi experiencia, un tipo de profesorado no muy afín a metodologías "tecnológicas".
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Sin duda; la diversidad, flexibilidad, capacidad de actualización de los contenidos que propician las tecnologías informáticas y sobre todo la web, son un arma poderosa para la educación.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
No entiendo muy bien a qué se refiere con "adicional". En un aula actual no debería faltar un ordenador para el profesor, conectado a internet y un buen proyector o pizarra electrónica. Tampoco estaría de más al menos 1 equipo por cada 2 alumnos. A partir de aquí, cualquier "gadget" que exigiera cada materia específica.
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Nosotros utilizamos 4 horas semanales durante aproximadamente un trimestre para que los alumnos adquieran una visión general de las posibilidades del software. Es importante que las clases no sean inferiores a 2 horas, ni menos de 4 a la semana, pues sería difícil conseguir un ritmo adecuado de aprendizaje.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
En este punto soy algo escéptico. Creo que lo que más puede potenciar la formación artística de los estudiantes estaría en cambiar los actuales planes de estudios y trabajo en el aula tan encorsetados y abrir más las materias y el profesorado a la interacción e interdisciplinaridad.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
No especialmente. Como comenté antes, todo depende de la predisposición del alumno y de si el proyecto en cuestión les motiva o no.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?

Me parece una interesante puesta al día para las enseñanzas de la disciplina artística un poco reacia a aceptar metodologías tecnológicas más allá de como mero soporte para la aplicación de antiguas metodología.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Yo soy un "homo digitalis", prácticamente he desechado el material físico en mis asignaturas (ya ni siquiera el soporte para almacenarlo. Ahí está "la nube"). El poder tener tu material siempre a mano, editable, actualizable, ampliable, compartible (en este punto muchos se rasgan aún las vestiduras)... es un valor inapreciable.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Los que tenemos cierta edad hemos tenido que trasladarnos al ciberespacio. Nuestros alumnos han nacido en él. La mayor utilidad de estas iniciativas es que impartamos docencia con la metodología y herramientas en las que ellos se mueven como pez en el agua.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
El método personalmente me parece racional y el material exhaustivo, aunque por experiencia sé que no hay métodos universales y que todo depende del personal al que va dirigido. Una metodología que un curso funciona estupendamente al siguiente puede que resulte un fracaso.

Título de la aplicación educativa:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Ángeles Saura Pérez
Correo electrónico: angeles.saura@uam.es
Fecha en la que se realizó la entrevista: 2 marzo 2015
Hora de la entrevista en línea 22h
1.ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve).
¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
<p>Doctora en Bellas Artes por la UCM (1980-1985) y Máster en Informática Educativa por la UNED (2000).</p> <p>Como artista he realizado ocho exposiciones individuales de pintura y escultura. También he participado en más de 60 colectivas internacionales con obra fotográfica principalmente. He trabajado como profesora de Dibujo en la Escuela de Artes y oficios de Granada y Motril (1987-88) y en institutos de enseñanza secundaria de Madrid (1993-2008). Desde 2008 trabajo en exclusiva en el Departamento de Educación Artística, Plástica y Visual de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Univ. Autónoma de Madrid.</p>
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
Aprendizajes prácticos y concretos relacionados con la práctica artística. Las clases son presenciales pero los estudiantes agradecen el uso de la enseñanza abierta a distancia.
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
El diseño de la interfaz es muy correcto, usable y accesible.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Los contenidos son muy específicos pero de interés general dado la importancia del uso de la imagen hoy en día a nivel privado y por supuesto profesional.

2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
La enseñanza a distancia es una tendencia de futuro y por tanto el método didáctico para impartir estos contenidos, muy adecuado.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
El material educativo elaborado es indispensable para el seguimiento del curso, es muy correcto. No eliminaría ni aportaría nada más
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
Me parece un material ideal para ofrecer un curso MOOC, abierto, masivo y a distancia en red.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Si
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Si
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
No se me ocurre otro que el presentado aquí
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Anual, con dedicación semanal de 4 horas pero abierto para adaptarse al ritmo del estudiante, dependiendo de su disponibilidad
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
<p>Los proyectos planteados siguientes me parecen suficientemente abiertos, complejos y completos para la formación artística profesional del estudiante, si bien incluiría la posibilidad de desarrollar trabajos de diseño relacionados con el autorretrato (por ejemplo diseño de avatares para su uso en redes sociales) y abriría la posibilidad de realización de las prácticas al diseño de obras que respondieran a los intereses personales de los estudiantes, en relación a su edad y gustos personales (planteando por ejemplo el diseño de un cartel o portada de un CD o DVD con tema libre) además de:</p> <p>1. PROYECTO: "VIDRIERA ATÍPICA."</p> <p>2. PROYECTO: "UNA MENTIRA VISUAL".</p>

3 PROYECTO: "IMAGEN TIPOGRÁFICA".
4. PROYECTO: "ARTE URBANO, INDIGNACIÓN HUMANA".
5. PROYECTO: "ILUSIÓN ÓPTICA. CRISIS Y CONFLICTOS BÉLICOS".
6. PROYECTO: "LA MODA ME "h" TIRA".
7. PROYECTO: PROPUESTAS.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Si, totalmente de acuerdo
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Trabajo magnífico (muy complejo), útil e interesante para la comunidad educativa; Adecuadamente desarrollado usando los recursos TIC de uso habitual en el contexto de la escuela 2.0, propia de la actualidad docente en España y en el mundo occidental en concreto.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
La atención a distancia y personalizada a su grupo de estudiantes
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
La posibilidad de adaptarse al ritmo personal de aprendizaje, permitiendo su seguimiento en cualquier momento y lugar, con herramientas de uso habitual por parte del alumnado.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Las enseñanzas de DISEÑO impartidas necesitan del uso del software y hardware que para el ejercicio profesional serán también necesarios. El desarrollo de este tipo de material didáctico resulta absolutamente necesario y coherente con los tiempos que corren. El método y material didáctico son muy adecuados teniendo en cuenta el poco tiempo de que se dispone para la impartición formal de la asignatura en la enseñanza presencial y permite la optimización del tiempo de aprendizaje por parte del estudiante.

Título de la aplicación didáctica:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Alejandro Valleandrés Vallejo
Correo electrónico:
Fecha en la que se realizó la entrevista: 01/02/2015
Hora de la entrevista en línea
1.ENCABEZADO
<p>1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve).</p> <p>¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?</p>
<p>Ingeniero Técnico Electrónico.</p> <p>Director de Ingeniería Industrial con 80 ingenieros de plantilla.</p> <p>Experto en dirección comercial y redes industriales.</p> <p>Programación de sistemas industriales y software de gestión y Scada para visualización y gestión de datos.</p> <p>Experiencia en formación siempre en entornos industriales de producción y fabricación.</p> <p>2001-Actual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responsable de cuenta y gestión EBITDA - Orientación a objetivos - Gestión de equipos humanos - Especialista en negociación, prospección y captación - Experiencia comercial en gestión y en ventas - Apertura de negocios en nuevos mercados - Gestión de proyectos, equipos y recursos en la Industria - Prospección y desarrollo industrial en España, Portugal y Brasil

- Experto en automatismos a todos los niveles
- Sectores de actuación: Aeronáutico, Automóvil, Energía, Ferroviario, IT
- Soluciones en Producto y Proceso
- Redes Industriales y sistemas de información
- Acreditación Internacional de MODAPTS
- Acreditación Española en Métodos y Tiempos, Productividad, Crono y MTM2
- Referenciales ISO, PRL, LOPD
- Ensayos No Destructivos C.I.

1990-2001

Técnico Comercial y Responsable de equipamientos autómatas multifunción

Sector Industrial, fabricación y venta de material eléctrico y electrónico.

Responsabilidades:

- Responsable de automatismos para Renault
- Comercialización de Hardware y software industrial
- Implantación "Transparent Factory"
- Retrofit de sistemas industriales obsoletos
- Seguimiento de canal de ventas y distribución
- Coordinación del Servicio de Asistencia Técnica y de Formación
- Impartición de cursos de Redes y buses industriales.
- Consecución de los objetivos económicos.
- APRIL Srl, Prospección de Clientes en Zona Norte Peninsular (P.Vasco, Asturias y Galicia)

1984-1989

Ingeniería eléctrica y electrónica; Sectores Industriales: Automóvil principalmente, energético, textil, agroalimentario, aeronáutico.

Responsable Técnico

Ingeniería electrónica dedicada a la fabricación y automatización de instalaciones industriales, diseño y fabricación de Rectificadores de Cataforésis fabricación de componentes electrónicos industriales.

Responsabilidades en la Empresa:

- Creación y gestión del laboratorio electrónico.

-Programación de supervisiones y autómatas industriales, -Desarrollo, estudio y fabricación de circuitos impresos analógicos, digitales, diseño y fabricación de elementos electrónicos así como Rectificadores de Cataforésis.
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
Actualmente el nivel de exigencia en el entorno industrial aumenta considerablemente. Las redes industriales han heredado sistemas que, inicialmente, se implantaron en entornos ofimáticos, sobre todo Ethernet y capas TCP IP desbancaron a los buses que tradicionalmente los fabricantes desarrollaban de modo cerrado y adaptados a sus productos. En el diseño de sistemas de producción también se ha heredado aplicaciones basadas en lenguaje enfocado a objetos, retirando los códigos fuente de lenguajes de líneas tan tediosos por el gran volumen de datos que se tratan.
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
Considero que está muy enfocada el entorno académico de principiantes, un apoyo claro para conocer los sistemas de diseño que se utilizan y a la vez permiten tener una visión de una carrera determinada para facilitar la decisión de futuro.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Detecto que hay una gran visión general de los sistemas y se entra en profundidad en el detalle específico.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Sencillo y bueno, se utilizan tecnologías actuales.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
No estoy presente en el entorno académico actual.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
No estoy presente en el entorno académico actual.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Con plataformas de este tipo indudablemente sí.

2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
<p>Software actual en el diseño de productos de la industria:</p> <p>CATIA (Dassault Systems) y NX, Unigraphics (Siemens) se llevan casi la totalidad de los diseños que se realizan en las Grandes empresas.</p> <p>La inversión y renovación anual, obligatoria para estar al día en versiones, es muy costosa.</p>
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
No estoy presente en el entorno académico actual.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
<p>Un estudio pormenorizado de cada uno de los programas o sistemas que se utilizan en el diseño artístico. Esta visión permitiría al alumno poder seleccionar el programa que utilizará en el futuro.</p> <p>Una visión ajena al propio diseño y que permita percibir la herramienta desde otra perspectiva.</p>
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Sí, por supuesto son necesarios.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Un gran trabajo; un desarrollo adaptado a los propios alumnos y a los aspirantes a estudiar diseño.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Indudablemente conocer los programas de mercado, desde luego ardua tarea.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Los ejemplos prácticos.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Muy buena.

Título de la aplicación didáctica:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
Ignacio Vázquez Zapata
Correo electrónico: ivazquez@esdmadrid.es
Fecha en la que se realizó la entrevista: 02_2105
Hora de la entrevista en línea 20:30
1.ENCABEZADO
<p>1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve).</p> <p>¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?</p>
<p>Soy Ingeniero técnico, graduado en diseño, licenciado en documentación, máster en Sociedad de la información y DEA sobre la interacción como arte.</p> <p>En mi actividad profesional he realizado, dirigido y coordinando equipos de Desarrollo Informático, audiovisual y creatividad, orientados a la producción de documentación gráfica, audiovisual y multimedia. Para las empresas:</p> <p>Estado Sólido, Entel-Indra, Spin Media y como profesional freelance.</p> <p>Mi experiencia docente es como profesor de Artes Plásticas y Diseño en la especialidad de medios informáticos, principalmente en la enseñanza de tecnología aplicada al diseño en la escuela de arte número 10 y en la actualidad en la Escuela superior de Diseño de Madrid.</p>
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
<p>La enseñanza de herramientas como los programas de tratamiento de imagen y retoque fotográfico, se basa en la realización de ejercicios de complejidad creciente, que cada uno resuelva principalmente un área del contenido del programa.</p> <p>Solo se aprende cuando el alumno tiene una necesidad, tiene que resolver una dificultad y lo consigue por sí mismo.</p> <p>Es importante para la enseñanza de los programas informáticos plantear ejercicios motivadores para el alumno, que en su realización les obligue a conocer correctamente el programa para conseguir sus objetivos.</p>

2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
<p>Tiene problemas como son el uso de código CSS en el interior de la página HTML y el uso de texto blanco sobre fondo negro y en la portada el uso de texto sobre textura.</p> <p>No es un diseño responsive.</p>
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Los contenidos son adecuados para la formación del uso de un programa de creación y retoque de imágenes.
2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
<p>El método me parece correcto para facilitar el aprendizaje.</p> <p>El ritmo de aprendizaje del programa, cubre todas las características del programa y el grado de dificultad creciente estimula la continuidad del aprendizaje.</p>
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
El material es adecuado, yo incluiría un tema específico sobre el ajuste de imagen como parte fundamental para la mejora de la imagen y posibilita trabajar con imágenes de diferentes ajustes de color.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
<p>Se podría aplicar a todos los cursos de artes plásticas y diseño, tanto en ciclo superior como medios.</p> <p>Podría emplearse también en los estudios superiores de diseño en cualquiera de sus especialidades.</p> <p>En cursos de formación profesional relacionados con el diseño y la comunicación.</p>
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
<p>Este curso podría emplearse como material docente para otros profesores.</p> <p>Debería incluirse una guía de ayuda al profesor, que anticipase problemas y soluciones y ayude en la evaluación de ejercicios.</p>
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
Con métodos docentes tan bien elaborados, tan probados y adaptados a una herramienta, mejora la calidad de la enseñanza, y profesores mas inexpertos podrían mejorar la calidad de su enseñanza al estar basada en buenos materiales.

2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
Yo incluiría actividades de autoevaluación y de evaluación por pares. También sería adecuado incluir actividades colaborativas, realizar un glosario de términos, recomendar recursos encontrados por los alumnos, etc.
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
Yo creo que el aprendizaje podría realizarse en un semestre, si es enseñanza presencial 4 horas semanales y dos horas de trabajo individual en casa por parte del alumno o dos horas presenciales y cuatro horas de trabajo individual en casa.
2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Es adecuado relacionar el aprendizaje del alumno con ejemplos reales de profesionales. Es adecuado incluir un dossier de imágenes de documentación con trabajos profesionales y ejemplos de compañeros.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Me parece una gran aportación a la enseñanza del diseño.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
Hoy el tratamiento de imagen es imprescindible para cualquier profesional relacionado con el diseño, el arte y la comunicación. Los profesores necesitan apoyarse para su instrucción en material y recursos docentes, por esta razón este proyecto es de gran utilidad para los docentes.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
Para el alumno, tener los materiales a su disposición en un aula virtual le permite ajustar su ritmo de aprendizaje.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
El material y el método me parecen adecuados.

Título de la aplicación educativa:
“Guía para crear y manipular imágenes”
Nombre y apellidos:
<i>Daniel Zapatero Guillén</i>
Correo electrónico: Fecha en la que se realizó la entrevista: 01/12/2014 Hora de la entrevista en línea: 17:30
1.ENCABEZADO
1.- Titulación, profesión, actividades laborales y el tiempo aproximado que se realizaron (curriculum breve). ¿Qué actividades ha desarrollado relacionadas con el ámbito de las artes aplicadas al muro, enseñanzas artísticas, así como experiencia tanto profesional como docente?
Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid desde 2007. Profesor asociado de la Facultad de Bellas Artes de la UCM y profesor contratado de la Universidad Politécnica de Madrid. Miembro del Grupo Investigador Gimupai. Ha impartido docencia en diversos centros como el Centro de Estudios Superiores Felipe II de Aranjuez, la Universidad de Tecnología y Arte Digital (U-tad), y la Escuela de Negocios de Caja Madrid (CESMA).
2. CUERPO DEL CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA.
2.1.- ¿Qué demanda el alumnado y cómo cree que le gusta que se imparta la materia?
En este sentido cabría precisar, antes de nada, que mi experiencia se circunscribe sobretudo al ámbito universitario, que es donde he desempeñado mi vida laboral. El alumnado sobretudo demanda metodologías adaptadas a los nuevos tiempos. Es decir, aquellas que les son cercanas y hacen que el aprendizaje sea estimulante y motivador. En este sentido las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental.
2.2.- ¿Qué opina del diseño, usabilidad y accesibilidad de la interfaz?
La plataforma de Moodle, en sus últimas versiones sobretudo, ha ganado en sencillez e intuición en el uso de esta plataforma. Todo aquel diseño que sea sencillo, atractivo e intuitivo habrá recorrido gran parte del camino en aras de ser una herramienta útil y eficaz. Por tanto, el diseño sencillo, limpio e intuitivo incita a su uso y exploración.
2.3.- ¿Qué opina sobre los contenidos?, ¿son de interés general o son demasiado específicos?
Los contenidos, tratándose de una herramienta compleja como es Photoshop, se antojan específicos. Para aquellos que nos dedicamos sobre todo al mundo de la imagen es una herramienta indispensable. No tanto ya si nos salimos de este ámbito.

2.4.- ¿Qué le parece el método didáctico para impartir los contenidos elaborados?
Me parece que se ajusta a los tiempos que corren, donde queda demostrado desde hace mucho tiempo que el tutorial acompañado del videotutorial es una buena estrategia de impartición de contenidos.
2.5.- ¿Qué le parece el material educativo elaborado para impartir los contenidos? Y ¿Qué aportaría y qué eliminaría?
El material educativo generado es atractivo y útil. Lo multimedia funciona muy bien con los alumnos y les hace más ameno el aprendizaje.
2.6.- ¿En qué otro nivel educativo y en que materias o asignaturas se podría aplicar la guía y el material elaborado?
En secundaria y en la universidad.
2.7.- ¿Cree posible la adaptación y reutilización del método y el material por el cuerpo de docentes relacionados con el arte y la cultura visual?
Si claro, por supuesto. Para todos aquellos que trabajen en el ámbito de la imagen.
2.8.- ¿Cree que se mejora el proceso de aprendizaje y por consiguiente la calidad de la enseñanza?
La calidad de la enseñanza se mejora desde diferentes perspectivas, pero la elaboración de este tipo de recursos si que la favorece.
2.9.- ¿Qué material adicional tecnológico de software y hardware considera necesario para mejorar la calidad educativa?
¡Puff! No se trata de la tecnología en sí, sino del uso que se haga de ella. Una buena tecnología mal usada acaba convirtiéndose en una mala tecnología y viceversa. Yo diría que aquellas tecnologías que mas sentidos incorporen en el proceso de enseñanza-aprendizaje son las que mejorarán la calidad educativa.
2.10.- ¿Cuánto tiempo (semanal o anual) consideras necesario para impartir la materia y explícalo brevemente?
En este sentido, los programas informáticos suelen necesitar de un gran tiempo de práctica debido a la enorme cantidad de posibilidades que nos ofrecen. En este sentido el Photoshop es un claro ejemplo. El proceso de ensayo y error es fundamental. Es importante que antes de explicar cualquier herramienta o cualidad del programa se tenga una idea básica del proceso de trabajo o funcionamiento del mismo. Se deben seguir unas pautas con el fin de que todo el esfuerzo se pueda canalizar y organizar de la manera correcta.

2.11.- ¿Qué otro tipo de proyectos permitirían aumentar y mejorar la formación artística profesional del estudiante? Si es posible en esta cuestión ilustre con explicaciones y ejemplos concretos la respuesta
En la actualidad se está utilizando con de manera muy importante la realidad virtual y la realidad aumentada. En este sentido hay muchos proyectos que trabajan sobre ello: Rome Reborn, la Fundación Telefónica cuenta con proyectos en este ámbito, Aumentame, etc.
2.12.- ¿Considera que los proyectos finales con la selección de hiperenlaces insertados en ellos, potencian la búsqueda de información del alumnado en su investigación proyectual?
Si claro. En este sentido habría que conseguir que fuera una información menos dirigida pero sin lugar a dudas lo potencian.
2.13.- Como conclusión, ¿qué opinión tiene respecto al trabajo desarrollado?
Me parece un trabajo con gran dedicación y tiempo. Sin embargo me gustaria resaltar algún aspecto. Por un lado, no queda claro en ningún momento que en el trabajo se vaya a utilizar el programa Photoshop como herramienta de edición de imágenes. Por otro lado no se explica desde un principio cual es el proceso ideal de trabajo con Photoshop. Se parte directamente a explicar las herramientas del programa sin tener en cuenta que siempre que se abre un trabajo en un programa como Photoshop hay que seguir una serie de pautas antes de empezar a trabajar directamente sobre la imagen.
2.14.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el profesorado?
La generación de recursos que quedan registrados y el interés que mostrará el alumnado por un contenido audiovisual.
2.15.- ¿Cuál son las utilidades más evidentes para el alumnado?
El alumnado encontrará un recurso que se adapta mejor a su tiempo y que utiliza frecuentemente a través de plataformas como Youtube. Además de la motivación que esto supone.
2.16.- ¿Qué opinión tienes respecto al método y el material?
Me parece un muy buen material con algunas mejoras como las comentadas en anteriores preguntas. Además, indica un interés importante por parte del profesor en lo que se refiere a la preparación de la asignatura. Lo cual es muy destacable. El método no es novedoso pero si útil y recomendable. Por tanto, se anima al investigador a seguir por ese camino.